平成11年9月27日発行 第6巻 第21号 通巻195号



Gamest Mook Vol.195

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99
グラフィカルマニュアル

THE KING OF FIGHTERS '99™

GRAPHICAL MANUAL

980Yen+TAX


Here comes new


summer.
GAMEST MOOK Vol.195
THE KING OF FIGHTERS '99
GRAPHICAL MANUAL



EPISODE 5



NEW COMERS





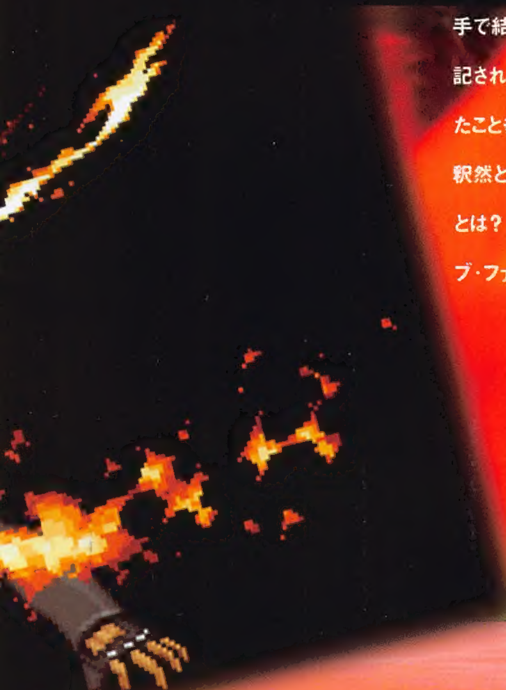
『キング・オブ・ファイターズを開催する』

世界各地の格闘家たちへ届けられる招待状。キング・オブ・ファイターズが開催される！ だが、今回はいつもと様子が違っていた。招待者の周りで、前大会のような世界規模の盛り上がりを見せる気配が一向にないのだ。不審に思う格闘家たちに、さらに輪をかけて、対戦形式にも新しいルール規定が……。

『対戦形式は3対3。ただし今大会はストライカーマッチを採用する』

「ストライカーマッチ!?」聞き慣れない対戦形式に、格闘家たちはとまどいを隠せずにいた。一方で大会にキナ臭いものを感じたハイデルンは、ラルフたちを送り込み、大会開催の真相究明に乗り出す。そんな中、二階堂紅丸も招待選手で結成されたスペシャルチームの一員として、K.O.F.に招かれる。あらかじめ記されたチームメイトの名前にはK´とマキシマという名前のみ。格闘界では見たこともない名前に紅丸は困惑するが……。

釈然としないまま開催地へ向かう紅丸、そして格闘家たち。ストライカーマッチとは？ 開催される大会には何か裏があるのか？ 様々な謎をはらみキング・オブ・ファイターズいよいよ開幕!!



OPENING STORY









ゲーメストムック Vol.195 ザ・キング・オブ・ファイターズ '99 グラフィカルマニュアル 目次

Table of Contents

GRAPHICAL MANUAL

KOF '99

chapter 1
GAME SYSTEM
システム解説

お約束だがまずはここから……

操作方法&画面の見方

まず最初に、画面の見方や操作方法といった基礎知識を伝授する。本作ならではの要素もたくさんあるので、しっかり頭に入れておこう。

基本操作とゲームのルール





1	前進
2·3	しゃがみ
4	しゃがみ（下段ガード）
5	後退（上段ガード）
6	後方ジャンプ
7	垂直ジャンプ
8	前方ジャンプ

Aボタン	弱パンチ
Bボタン	弱キック
Cボタン	強パンチ
Dボタン	強キック

ゲームルール

- 4人1組のチームバトル。実際に対戦するのは4人のうち3人で、残る1人はチームメイトを援護する『ストライカー』となる。
- 試合は勝ち抜き戦。相手チームの対戦要員をすべて倒せば勝利となる。
- 各人の役割は試合ごとに変更可能だが、メンバーを入れ替えることはできない（ルーレットチームエディット利用時を除く）。

画面の見方

①連勝数／バトルアビリティ
対人戦では前者、対CPU戦では後者が表示される。後者はプレイヤーの闘い方に対する評価点のようなもの。本作から加わった新システムだ。

②体力ゲージ

③残り時間

④パワーゲージ
おもに攻撃することで溜まっていくゲージで、内側にせり出ている色違いの部分はストック本数を表している。詳しくはP8を参照。



⑤待機中のチームメイト
先鋒が闘っているときは上から順に中堅・大将の名前が、中堅が闘っているときは大将の名前が表示される。

⑥連続技のヒット数表示

⑦各種メッセージ
カウンターやガード弾き（P8～9参照）の発生を知らせるメッセージ。

⑧ストライカー担当キャラ&ストライクボムのストック数
ストライカーシステムについては、P12～15を参照。

ルーレットチームエディット

前作『K.O.F.'98』で好評を博した特殊なキャラクター選択システムで、キャラクター選択時にカーソルを『？』に合わせてボタンを押すと、未決定のキャラクターがランダムで選択されるというもの。事前に3人までのキャラクターを決定しておくことによって、割り当てる人数を調節できることと、このシステムで選択されたキャラクターは固定ではなく、試合ごとにランダムで選び直されること、以上2点が大きな特徴となっている。

また、隠しキャラである『草薙 京』と『八神 庵』の使用条件にも関係している。詳しくはP133に掲載したので、そちらを参照して欲しい。



いろいろなキャラを遊びたい人に最適

オーダーセレクト

ゲームルールの項で述べた通り、キャラクターの役割（順番）は試合ごとに変更することが可能。それを決定するオーダーセレクト画面では、4人のキャラクターがA～Dのボタンに対応しており、ボタンを押した順番がキャラクターの順番となる仕組みになっている。1～3番目が先鋒、中堅、大将で、4番目がストライカーだ。

なお、通常時は決定済みのキャラクターを確認することはできないが、ある方法を使えばそれが可能になる。やり方は至って簡単、スタートボタンを押しながらA～Dで決定するだけでOKだ。順番のところにキャラクターの顔が表示されるようになるぞ。



顔見せの有無はキャラごとに設定できるぞ

シングルモード

本作のメインはチームモードだが、店側の設定によっては1対1で闘う（ストライカーを含めると2対2だが）シングルモードになっている場合もある。毎ラウンド体力が満たんの状態から始まり、KOや時間切れ判定勝ちによって規定本数を先取した方が勝ちという、一般的な対戦格闘ゲームのルールを踏襲したモードだ。



シングルでもストライカーはいるので安心だ

ストライカーシステム

BC同時押し



ストライカーを呼び出して、一時的に援護してもらう新システム。1回につきストライクボムを1つ消費する。

ストライカー動作はキャラによって違い、中には体力を回復するキャラもいる。大半を占める攻撃系にしても、その性能はさまざま。

→→→→ P.12

かわし移動

←or→＋AB同時押し



相手の攻撃を回避しながら移動する動作。レバー→（or中立）＋ABだと回避しつつ前進する『前方かわし移動』、←＋ABだと後方に退避したあと一気に接近する『後方かわし移動』となる。前方かわし移動のみ、動作中に攻撃ボタンで『かわし移動攻撃』を出せる。

→→→→ P.16

カウンターモード

ABC同時押し



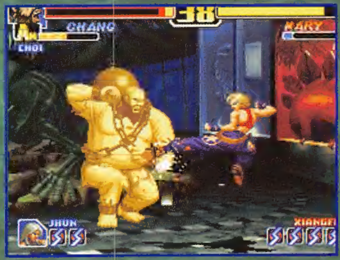
攻撃関係の性能が一時的に上昇するパワーアップモード。発動にはゲージが3本必要（すべて消費）。

発動中は単純に攻撃力がアップするほか、超必殺技出し放題、かわし移動攻撃がキャンセル可能、一部必殺技が超必殺技でキャンセル可能、といった特典も得られる。

→→→→ P.10

アーマーモード

BCD同時押し



防御面に特化したパワーアップモード。やはりゲージを3本消費。

おもな効果は、ケズリダメージを受けなくなる、攻撃を食らった際ののけ反り時間が極端に短くなる、かわし移動攻撃が相手をふっとばすようになる、といったところ。また、攻撃力も上昇している。

→→→→ P.11

各種ジャンプ

小ジャンプ

一瞬だけ↖or↑or↗

中ジャンプ

↙or↓or↘に入れた直後に
一瞬だけ↖or↑or↗

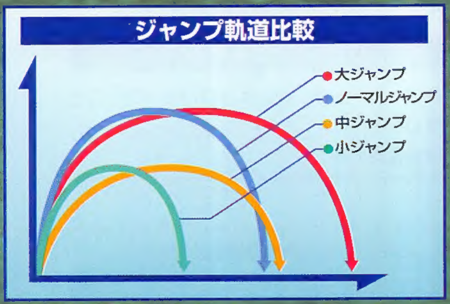
ダッシュ中に
一瞬だけ↗

大ジャンプ

↙or↓or↘に入れた直後に
↖or↑or↗

ダッシュ中に↗

本作にはノーマルジャンプ（↖or↑or↗長め入力）のほかに、3種類の特殊なジャンプが存在する。小ジャンプは高さが低く距離も短いぶん滞空時間が短いジャンプ、中ジャンプは小ジャンプの距離延長版、大ジャンプはノーマルジャンプの距離延長版だ。



ダッシュ

→→

素早く前方に走る。レバーを→（or↘）へ入れっぱなしにすれば走り続けることができる。行動制限が少ないので、細かい間合い調整に最適。

バックステップ

←←

後方に跳び退く動作。移動距離は一定で、レバーを入力している時間によって変化するようなことはない。また、動作中は基本的に無防備。

ふっとばし攻撃

CD同時押し

食らった相手をふっとばしてダウンさせる。ほとんどのキャラがキャンセル可能。ジャンプ中の『空中ふっとばし攻撃』も同様の効果がある。

挑　発

スタートボタン

そのキャラクター独特の動作で相手を挑発。相手のパワーゲージを減らすなどの特殊効果は一切ないので、純粋に挑発のための動作だといえる。

ガードキャンセル

ガード中にABorCD同時押し

ガード硬直をキャンセルして、ABは緊急回避・前方or後方（レバー→←で変化）を発動、CDはふっとばし攻撃を繰り出す。どちらもゲージを1本消費。

→→→→ P.9

受け身

ダウン直前にAB同時押し

後方に退避しながら体勢を立て直し、ダウンを回避する動作。動作中は完全無敵（香緋のみ例外）。ただし、相手を地面に叩き付けるような技や、各種のコマンド投げなど、受け身ができない技もある。

投げはずし動作

通常投げでつかまれた直後に←or→＋攻撃ボタン

相手を突き放して通常投げから脱出。成功すればダメージを受けずにすむが、コマンド投げはもとより、一部の通常投げ（つかみ技など）も投げはずし不可能。また、投げはずし後は投げた側が有利になる。

快適な試合展開のために……

基本システム

ハデな新システムに隠れがちだが、基本システムもかなり洗練されてきている。気持ちよく遊ぶためには必須の知識だ。

パワーゲージ

『K.O.F.'99』におけるパワーゲージの役割は、大きく分けると……

●超必殺技の使用（1本消費）
●ガードキャンセルの使用（1本消費）
●モードの発動（3本消費）

の3つになる。どれもゲームを進めるうえで重要な要素なので、「パワーゲージの溜め方」はしっかり把握しておきたい。



超必殺技を出すためには、手を出してゲージを溜めなければならない

ゲージが溜まる条件

パワーゲージは、次のような行動を取ることで増加していく。

①攻撃を当てる

各種通常技やふっとばし攻撃など、とにかく技を相手にガードもしくはヒットさせることで、パワーゲージは増えていく。増加量にヒット時とガード時の違いはなく常に一定。ただし、どの技がどれだけ増えるかは、各キャラ各技ごとに細かい違いがある。

②必殺技を出す

必殺技を出したときは、入力が成立した瞬間に一定量のパワーゲージが増える。この増加値は空振りしても確定だ。このあとに必殺技が相手に当たれば、①のシステムに沿ってさらに増加する。



ガードされやすい連係でも、ゲージを溜めるためにあえて出す、という選択も



モーションの小さい必殺技は、スキを見てちょくちょく空振りしておこう

③攻撃をくらう、またはガードする

相手の攻撃が自分に当たった場合も、ヒット・ガードに関わらず、微量ではあるがパワーゲージが増える。ただし、これはくらった技の種類や状況によらず、相手の攻撃1発につき一定量と決まっている。

④援護系のストライカーを呼ぶ

一部のストライカーは、状況に応じて味方のパワーゲージを増加させる効果を持つ（詳しくは『ストライカーシステム』のページを参照）。

ゲージが減る条件

パワーゲージは、最大で3本までストックすることができる。ストック分はゲージの横に色違いで表示されるので、どれだけ溜まっているかはすぐに分かるはずだ。

また、前述の行動で溜まったパワーゲージは、それを消費するシステムを使うか、相手のストライカーによる挑発を受けない限り、減ることはない。ただし、そのラウンドに負けて次のキャラと交代した場合は、それまでにどれだけ溜めていたとしても必ずゼロに戻ってしまう。

気絶

『K.O.F.'99』では、各攻撃に「気絶値」が設定されている。技をくらうとこの気絶値が累積されていき、一定量をオーバーすると自分のキャラはダウンし、しばらく操作不能の状態（気絶）に陥ってしまう。こうなると大ダメージの連続技や超必殺技などを余裕を持って決められてしまうので、気絶は絶対に避けたいところだ。気絶値は時間が経つにつれ少しずつ減少していくので、危ないと思ったらムリをせず、相手の攻撃を極力くらわないように務めよう。むやみに受け身をとらないで気絶値を回復しておくのも、ひとつの考え方だ。

また、万が一気絶してしまったときでも、レバーを回しつつボタンを連打することで早く立ち直ることができる。無傷で済むことはほとんどないが、やらないよりはマシなはず。

ガード弾き

技をくらうと気絶値が溜まるように、相手の技をガードしたときにも「ガード弾き値」というものが蓄積されている。これも気絶値同様、一定量を超えると「ガード弾かれ状態」になるが、時間が経つことで少しずつ回復していく。ガード弾きが起こると、弾いた側のストライクボム表示の上にメッセージが出るので、すぐに分かるだろう（ただし、一部の技にはこういったメッセージを伴わずにいきなりガードを弾くことができるものもある）。

ガード弾かれ状態は、わずかな時間無防備になるだけで、それ自体によるダメージは受けない。しかし、例えばジャンプ攻撃でガードを弾かれてすぐに地上技を出されると、ガード弾かれ状態のスキに一方的にくらってしまうことになる。連係の組み立て方次第では、ある程度狙ってできるキャラもいるので、ガードを弾かれそうになったときは、事前にガードキャンセルを使うなどして対処しよう。

ちなみに、ジョン・フーンのガード弾かれ状態のみ、例外的に完全無敵状態となっている（攻撃が一切当たらない）。



ガードが弾けるタイミングを正確に計ることは難しいので、



ある程度攻撃をまとめて出せば、途中でガードを弾いて残りが連続ヒットする

ゲームシステム

ガードキャンセル

使用可能な条件

相手の攻撃をガードしたあとは、通常であれば「ガード硬直状態」となって一定時間動けなくなってしまう（立ちorしゃがみの切り替えは基本的に可能）。しかし、パワーゲージストックを1本消費することで、このガード硬直をキャンセルして特定の行動に移ることができる。

基本的に、相手の直接的な打撃技はもちろん、飛び道具やストライカーによる攻撃など、とにかく「ガードできるもの」すべてに対してガードキャンセルをかけることができる。ただし、相手の攻撃密度が濃い（ガード後すぐに次の攻撃をガードしてしまう）ときは、ガードキャンセルを受け付けてくれない場合もある。

ちなみに、ガードキャンセルはしゃがみ状態（レバー下方向）で入力することもできる。この入力は、失敗時に緊急回避動作ならしゃがみA、ふっとばし攻撃ならしゃがみCが出るようになっている。

ガードキャンセル緊急回避

「ガードキャンセルかわし移動」ではない点に注意。後方ガードキャンセル緊急回避をおこなった場合、完全無敵で一定距離をただ下がるだけになる。前方も同様に動作終了まで完全無敵だが、こちらは前方かわし移動のように「かわし移動攻撃」を出すことが可能。ただし、かわし移動攻撃を出した瞬間に無敵は切れてしまう（詳しくは『かわし移動』のページを参照）。



後方へのガードキャンセル緊急回避は安全だが、画面端に追い詰められやすい



前方は、連打しすぎてかわし移動攻撃を出した瞬間にやられないように

ガードキャンセルふっとばし攻撃

ガードキャンセルふっとばし攻撃は、入力直後にふっとばし攻撃のようなモーション（一部例外あり）で完全無敵の打撃を出し、ヒットしたら相手をふっとばしてダウンさせる。

ただし、この打撃には攻撃力がなく、単体で相手にダメージを与えることはできない。反撃というよりは、流れを変えるための一手段程度に考えたほうがいいだろう。



攻撃判定が出るまでは共通して無敵だが、発生の早さはキャラごとに違う



アンディのガードキャンセルふっとばし攻撃にはキャンセルがかかる。カウンターヒットなら連続技も！

カウンター

『K.O.F'99』におけるカウンターは、

●小・中ジャンプ攻撃の出始め
●特殊技・必殺技・超必殺技の出始め
●かわし移動攻撃の出始め

に打撃技をヒットさせると発生する。また、相手がカウンターモードやアーマーモードを発動しているときは、

●ダッシュ中
●すべての技の出始め

という条件になる。モードを発動されて攻められても、うまく切り返せばほとんどがカウンターになるため、逆にチャンスとも考えられる。

カウンターをとったときの効果としては、まず与えるダメージが若干アップすることが挙げられる。

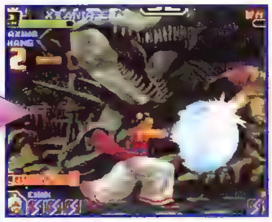
また、それがふっとばす技や状況だった場合は、空中にいる相手に食らい判定が残るようになるため、さらに追撃を狙うことができる。チャンの鉄球大回転のように、1回の必殺技が複数回ヒットしたり、ふっとばし攻撃（カウンター）→キャンセル必殺技や、空中ふっとばし攻撃（カウンター）→昇りジャンプ攻撃といった連続技を決めることも可能だ。



カウンターを取った側の画面下に表示が出る



カウンターヒットを想定してキャンセルしておけば、



さまざまな必殺技を連続技に組み込むことができる



カウンターヒットさせることで真価を発揮する技もある

ガードポイント

技の出始めに攻撃されてもつぶされないばかりか、相手の攻撃を受け流し、そのまま攻撃できる技がある。これは「ガードポイント」と呼ばれる能力で、一部のキャラの特定の技が、この属性を持っている。

ガードポイントの特徴は、いわゆる「無敵」ではないため、相手の必殺技（もしくは超必殺技）を受け流す際に若干のケズリダメージを受ける、という点にある。また、名称から分かるように投げ技に対しても無効だ。

ただ、ガードポイント能力を持つ技には、通常ではガードできない打撃技（ラルフのギャラクティカファントムやキングのミラージュダンスなど）をも受け流すことができるというメリットがある。使いこなせれば頼りになるだろう。



ガードポイントの位置や持続時間は、技ごとに異なる



ガードポイントのある通常技は、キャンセルで必殺技につなぐことも可能

一発逆転には欠かせない!?

カウンターモード＆アーマーモード

単なる「パワーMAX状態」ではなく、状況に応じてさまざまな戦略を必要とされる新しいシステム。研究しがいがありそうだぞ。

発動時の条件

まず、両方のモードに共通するシステムを見ていこう。両モードを発動するには、パワーゲージが3つ全部満タンの状態でないといけない。パワーゲージが比較的早く溜まるゲーム性になっているとはいえ、1ラウンドに1回使えるかどうかというレベルだろう。

モードを発動すると、ボタン入力後に「発動ポーズ」を取る。この間は完全なスキで、相手の攻撃を一方的にくらってしまうが、投げ技だけは回避可能だ。発動直後に打撃をくらった場合、画面暗転の演出が入らないこともあるが、発動自体は成功するようになっている（モードの効果も表れているので、アーマーモードなら発動モーションをキャンセルすることもある）。

モードの継続時間は、パワーゲージのあった場所に表示される。残り時間のタイマーにして、カウンターモードは約24カウント、アーマーモードは約10カウントが、その「使用制限時間」だ（注：タイムが標準設定の場合）。さらにアーマーモード時は、攻撃をくらうことによっても、この制限時間が少しずつ減ってしまう。



まずは3ゲージ溜める。防御にまわらないかぎり、そう難しいことではない



発動モーションは、カウンターとアーマーで見た目や長さが違う



体力の下に制限時間が表示される。なくなるとモード終了だが、スキはない

カウンターモード

超絶連続技で一発逆転！

カウンターモードには、通常時と比べて以下のような違いがある。

●超必殺技が使い放題

普段はパワーゲージストックを1つ消費しないと使えない超必殺技が、制限時間中であればいくらでも出すことができるようになる。

●超必殺技の性能変化



重要なダメージ源となる連続技がつながらなくなってしまうキャラも……

K´のヒートドライブやリョウの覇王翔吼拳など、一部の超必殺技は攻撃発生が遅くなる。連続技にはほぼ組み込めなくなってしまうが、飛び道具などを利用した連係に使うことは可能。また、画面暗転の演出がなくなり、ゲームが停止することなく技が出るようになる。

●キャンセルの制限変化

制限といっても、可能になる組み合わせが増えるだけで、デメリットはない。具体的には、「かわし移動攻撃」が特殊技と必殺技（超必殺技）で、「特定の特殊技」と「特定の必殺技」が超必殺技で、それぞれキャンセルがかかるようになる。つまり、最大で「かわし移動攻撃→特殊技→必殺技→超必殺技」という連続技が可能だ。ちなみに、必殺技から超必殺技へつなぐことを、特に「スーパーキャンセル」と呼ぶ。



かわし移動の出始めは投げられないので、意外と決まりやすい



特殊技や必殺技を出している間にヒットを確認できれば、



余裕をもって超必殺技につなげることができる

カウンターモードの戦術

かわし移動攻撃からスキの小さい技へつなぐことができるキャラは、これを連発しているだけでもそこそこ強い。また、飛び道具をスーパーキャンセルして対空系の超必殺技を出すと、ジャンプなどのスキに当たることもある。

ジャンプ攻撃、もしくはしゃがみBからの連続技も、単純に破壊力が増しているだけで結構なプレッシャーになる。ただし、反動が大きくて間合いが離れやすいぶん、ある程度「決め打ち」が必要になってくるのがネック。

また、対人戦ならではの考え方として、「相手の攻撃に合わせる」タイプの超必殺技を積極的に狙ってみる、というのがある。画面が暗転する演出がないので、入力完成後でも手を出してくれる可能性があるからだ。



あえてスキの大きい技を目の前で空振りし、



つられて攻めにきたところをスーパーキャンセルで返り討ち！　でも一発芸か？

モード発動における制限

発動時のメリット&デメリット

モード発動中のメリットとしては、「攻撃力の上昇」がある。超必殺技の使えないアーマーモードでも、基本的な連続技を決めるだけで結構なダメージを与えることが可能だ。

ただし、デメリットもある。カウンターを受けてしまう動作が増えるし（詳しくは基本システムのページを参照）、攻撃を当てたときの間合いも、通常のそれに比べて離れやすい（これはメリットに働くこともあるが……）。



ジャンプC→しゃがみC→強虎煌拳の基本3段でも、これだけの差が出る



一度守勢に回ってしまうと、モードによらず切り返しは困難

デメリットという点では、各モード発動中は以下の行動を取ることができなくなる。

●ガードキャンセル緊急回避

●ガードキャンセルふっとばし攻撃

いざというときに頼りになるガードキャンセル系の動作が、モード中だと使用不可能になる。特にカウンターモードの場合、せっかく発動したのはいいが押されまくり、モードのメリットを生かす前にやられてしまう、ということもありがち。溜まったらすぐ発動するのではなく、相手に攻め込まれない状況をつくってからにしよう。

●MAX版超必殺技

アーマーモード中は超必殺技自体を出すことができないが、カウンターモードにおいても、たとえ体力赤点滅状態でもMAX版超必殺技を出すことは不可能。MAX版を使いたければ、モードを発動しないように。

オーバーヒートについて

モード発動中はもちろん、制限時間が終わったあとも、しばらく「オーバーヒート状態」となってパワーゲージが溜まらない。残り時間にして約11カウントの間は、パワーゲージが出現しないようになっている。ただし、そのラウンドに勝って次のラウンドに進んだときは、オーバーヒート状態はリセットされている（もちろん、残りパワーゲージはゼロになっている）。



パワーゲージ回復の効果を持ったストライカーを呼んでもムダ

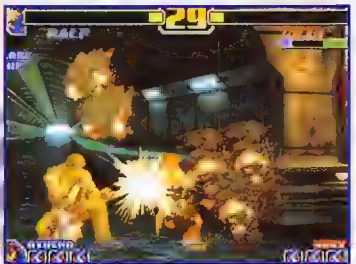
アーマーモード

ムリは禁物!?

アーマーモードの特徴を順に見ていこう。

●ケズリダメージの無効化

必殺技や超必殺技をガードしたとき、通常はほんのわずかだがダメージを受けてしまう。これを「ケズリ」と呼ぶのだが、アーマーモード時であればそのケズリすらも完全に無効化できる。



発動時の危険さえ乗り越えれば、スキに反撃する可能性ができる

●かわし移動攻撃の性能変化

かわし移動攻撃がヒットした場合、相手をふっとばしてダウンさせるようになる。できるキャラは限られてくるが、これで相手をふっとばしたあとに空中で追撃することも可能だ。また、ガードさせたときでも相手の体力を若干ケズる。

●のけぞり時間の短縮（スーパーアーマー）

アーマーモード中に相手の攻撃をくらってしまっても、基本的にはほんの一瞬しかのけ反りモーションにならない。つまり、通常時に連続ヒットしてしまうような技の連係に対しても、途中からガードすることができる。さらに、しゃがみD以外のダウンを奪える技、相手のアーマーモード中のかわし移動攻撃などをくらったときでも、ふっとばずにその場で踏みとどまる。

ただし、一部の演出を伴う技（キングのトラップショットなど）に対しては無効で、密度が極端に濃い連続攻撃に対しても、「のけぞりポーズがない」わけではないので、連続でくらってしまう（3ヒット後にダウンする）。また、自分がジャンプ中に攻撃をくらった場合は、通常時と同じくふっとんだりダウンすることになる。



リョウの龍虎乱舞は、途中まではロックされてしまうが、



最後の虎咆は当たらない。見逃すな！

●超必殺技が使用不可能

アーマーモード中は、MAX版を含めた一切の超必殺技を使うことができない。

アーマーモードの戦術

いくらスーパーアーマーとはいえ、打撃防御技のように「相手の攻撃を無効化しつつ自分の技を決める」わけではなく、攻撃をくらえばそれ相応のダメージは受けてしまうので、ただ手を出し続ければ有利、というわけではない。

使い方としては、相手のキツい攻撃（ジャンプからの2択やコマンド投げなど）がきそうな場面で発動し、投げ技は空振りモーション、打撃はその技の戻りに対し、痛い攻撃1発（できれば連続技）を入れて切り返す、というのが理想。その後はあまり跳ばないようにし、リーチの長い技やかわし移動攻撃を狙ってみよう。

逆に、ムリヤリ近づいて投げようとするのは危険。技をくらうと反動で離れるので、牽制されるだけで間合いに入ることができないからだ。



ジャンプを見たらとりあえず発動し、



とりあえず強攻撃を連打して迎撃

残して負けるのは……

ストライカーシステム

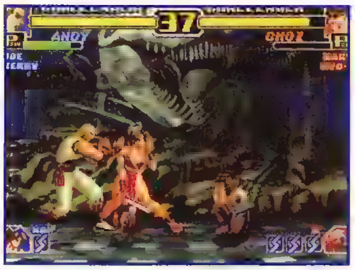
ストライカーは１人分とはいわないまでも、0.5人分ぐらいの働きはしてくれるぞ

ストライカーの性質

ストライカーとは？

『K.O.F.』は登場以来１チーム３人だったが、新たに採用されたストライカーシステムにより、ついに４人になった。試合形式は3on3のままで、４人目はストライカーという役割を持つ。

ストライカーは前作までの援護攻撃を発展させたもので、試合中にBC同時押しで自由に呼び出すことが可能だ。呼び出されたストライカーは相手を攻撃したり、パワーゲージを減少させたりとさまざまな行動でマイキャラを助けてくれる。ストライカーを呼び出せる回数は、試合開始時は３回で、マイキャラがかわるたびに１回ずつ増える。３人目は最大５回まで使える計算だ。呼び出せる回数は、画面左下のストライクボムの個数で分かるようになっている。



相性がはっきりと出る数少ないキャラの舞。特にアンディとユリがお好き

動作のバリエーション

ストライカーの動作はさまざまだが、系統的には次のようなものがある。

- **相手に攻撃を加え体力を減らす**
- **相手を硬直させ追い打ち可能にする**
- **相手のパワーゲージを減らす**
- **自分の体力を増やす**
- **自分のパワーゲージを増やす**

ほとんどのキャラは出現時に出現攻撃ともいうべき攻撃判定を持っている。そのあとこれらの効果を持つ動作をおこなうわけだが、効果を１つだけ持っているキャラもいれば、いくつかの効果を合わせ持つキャラもいる。また、出現時の状況によって動作が変化するキャラも多い。



ストライカーだけでなく、呼び出す側の呼び出し能力も重要

右ページからのストライカー動作一覧では、ダメージの大小、追撃の可能or不可能、ストライカー出現攻撃の無敵、ガード不能化のタイプ（詳しくは後述）を表にしておいた。

呼び出し動作について

ストライカーのことを考える際、ストライカー動作以外にも重要なポイントがある。それはストライカーを呼び出したマイキャラの、呼び出し動作の性能だ。特に硬直時間と、やられ判定の位置はしっかり把握しておきたい。

硬直時間は基本的に短い方が高性能といえる。呼び出したあと早く動き出せるほどストライカーと連携して攻撃しやすいし、硬直に相手の攻撃をくらいにくくなる。

やられ判定の位置は全身無敵のジョンを除き全てのキャラが足元無敵だ。ただし、やられ判定の高さはキャラごとに微妙な差がある。キャラごとの硬直時間とやられ判定の高さについては右ページを見ていただくことにしよう。

ストライカーの使い方

追い打ちを狙う

ストライカーが最も華々しく活躍しているように感じるのは、やはりストライカーから追い打ちで連続技や超必殺技を決めたときだろう。

追い打ちしやすいストライカーは、ロバートやラルフ、クラークなどが挙げられる。ラルフがヒットしたときのきりもみふっとびは特殊で、着地直前に追い打ちすると地上連続技を入れることができるぞ。空中の相手に追い打ちすることになる場合は、空中ヒット時も大ダメージを与えられる超必殺技などで追い打ちしよう。



ストライカーから大ダメージを与える形をつくると勝率アップ間違いなし

ガード不能を狙う

追い打ち以外では、ストライカーをガード不能としてヒットさせたときも、ストライカーの強さを実感できる。

ストライカーをガード不能にする方法は３つある。１つ目は、「ストライカーを呼び出してから何かしらの攻撃を振ると、相手はストライカーの攻撃をガードできなくなる」というもの。

２つ目は、「呼び出し動作に攻撃をくらうと、ストライカーの攻撃がガード不能になる」というもの。例えば、相手の跳び込み攻撃に対してストライカーを呼ぶと、ジョンでない限りは呼び出し動作に跳び込み攻撃をくらうことになる。一見損なようだが、呼び出されたストライカーはガード不能になっているのだ。

３つ目は「コマンド投げ（空振り）や移動投げ、テレポートなど、相手のガードを解く効果がある技を出すと、ストライカーの攻撃がガード不能になる」というものだ。

普通に使う

追い打ちやガード不能といった華々しいかたち以外にも、ストライカーを使っていく意味は十分ある。飛び道具系のストライカーなら飛び道具として使ってもいいし、発生が早く攻撃判定も強いストライカーなら画面端に追い詰められたときに呼び出すと効果的。体力回復やパワーゲージの増減は地味だが、勝敗を分けることもある。特に守りの堅いキャラがアテナの体力回復を効果的に使うと、かなりの戦力になるぞ。

ストライカーごとの大まかな特徴は次ページからのストライカー動作一覧を見ていただこう。

呼び出し動作一覧

※アンディの呼び出し動作は後ろに下がるため、リーチの短い攻撃をかわすことができる。また、チン、香澄、チャンは部分無敵になっている時間が他キャラより長い。
※データはすべて編集部調べ。

硬直の単位は約60分の1秒。無敵部位は無敵部分の高さを表す（足元から表記部分までが無敵）。足元は全キャラが無敵で、ほとんどは腹や胸まで無敵。全身は文字通り。なお、この表記はK´の立ちグラフィックを基準にした高さなので、各キャラの見た目とは異なる点に注意。

キャラ名	硬直	無敵部位
K´	45	胸
マキシマ	31	胸
紅丸	49	胸
真吾	45	胸
テリー	32	腹
アンディ	46	胸
ジョー	46	胸
舞	51	胸

キャラ名	硬直	無敵部位
リョウ	47	腹
ロバート	47	胸
ユリ	39	胸
タクマ	43	胸
レオナ	46	足元
ラルフ	37	足元
クラーク	40	足元
ウィップ	44	胸

キャラ名	硬直	無敵部位
アテナ	48	胸
ケンスウ	36	胸
チン	54	足元
バオ	48	足元
キング	40	胸
マリー	43	足元
香澄	57	腹
香緋	36	腹

キャラ名	硬直	無敵部位
キム	50	胸
チャン	46	胸
チョイ	36	足元
ジョン	33	全身
京1	44	胸
京2	44	胸
京	46	胸
庵	38	胸

ストライカー動作一覧

オススメ度は◎が最高、以下は○、△、▲の順。無敵は出現時の無敵時間。G不はガード不能化のタイプで、Ⅰは『攻撃を振る』『呼び出し動作中に攻撃を受ける』の両方、Ⅱは『呼び出し動作中に攻撃を受ける』ことでガード不能になり、Ⅲは『ガードを解く技を出す』ことでのみガード不能に。

K´　オススメ度…▲

ナロウスパイク



性能変化条件
発動時の相手の位置
●地上にいる ―― A
●空中にいる ―― B

	威力	追撃	無敵	G不
A / B	中	○	×	Ⅱ

発生が早く、相手が地上にいればスライディングに、空中にいればクロウバイツになるので、防御に使うと安心できる。画面端に出現するので、追い込まれているときに使うようにしよう。

マキシマ　オススメ度…△

マキシマギャローズ



性能変化条件
なし

	威力	追撃	無敵	G不
	O	○	×	Ⅱ

相手の位置をサーチして飛んでいくが、動き回っている相手をつかまえるのは難しい。使うなら接近戦の状態だ。つかんでいる相手は空中判定なので、その状態で与えられる攻撃を考えよう。

二階堂 紅丸　オススメ度…△

エレクトリッガー



性能変化条件
なし

	威力	追撃	無敵	G不
	O	○	×	Ⅱ

呼び出された時点の相手の場所をサーチし、打撃属性のエレクトリッガーをしかける。つかんでいる間は打撃による追撃が入るが、このときの相手は空中判定になっていることに注意。

矢吹 真吾　オススメ度…○

やっちゃって下さい！



性能変化条件
なし

	威力	追撃	無敵	G不
	小	○	△	Ⅱ

突進とつかみによる2段攻撃だが、突進がヒットしてもつかみまでつながりにくい。ちゃんとつかんだ場合は、相手を長い時間地上に貼り付けるので、超必殺技による追い打ちもカンタンだ。

テリー・ボガード　オススメ度…△

ダンクゲイザー



性能変化条件
発動時の攻撃
●ヒット ―― A
●ガードor空振り ―― B

	威力	追撃	無敵	G不
A	大	×	○	Ⅱ
B	小	○		

自キャラでの追撃は難しいが、安定した攻撃範囲とストライカーにしては高めの攻撃力で、防御手段としては頼りになる。ただし有効射程が短いので、相手を「固める」ために使うことはできない。

アンディ・ボガード　オススメ度…○

疾風斬影拳



性能変化条件
なし

	威力	追撃	無敵	G不
	大	○	×	Ⅱ

斬影拳で画面の3分の2程度を前進する。ヒット後は打撃で追撃することができるほか、ストライカーを呼んだキャラが動作中に攻撃をくらうと、斬影拳がガード不能になる。

ジョー・ヒガシ　オススメ度…○

オラオラ爆裂拳



性能変化条件
なし

	威力	追撃	無敵	G不
	中	○	×	Ⅱ

立ち状態に当たれば動きを止める時間が長いので追い打ちしやすい。初段のリーチが非常に短い。しゃがみに当たると途中からガードされる。乱舞系の技とは相性が悪い、という欠点もある。

不知火 舞　オススメ度…○

桜吹雪



性能変化条件
発動時の攻撃
●ヒットorガード ―― A
●空振り ―― B

	威力	追撃	無敵	G不
A	小	○	△	Ⅱ
B	―	―		

攻撃が当たらなかったときは、自キャラのパワーゲージを増加してくれる。打撃はヒットすると上昇してから相手を下に叩き付ける。そうなると追い打ちできなくなるので、その前を狙おう。

リョウ・サカザキ　オススメ度…◎

空中虎煌拳



性能変化条件
なし

	威力	追撃	無敵	G不
	小	○	△	Ⅲ

空中で斜め下方向に虎煌拳を撃つ。相手につぶされにくいので防御的に使うのが基本だが、ダウン状態の相手に当てられるという特殊な効果もあるので、怪しげな連続技を作ることも可能。

レオナ　オススメ度…◎

キラータッチ



性能変化条件
なし

	威力	追撃	無敵	G不
	大	○	○	Ⅱ

ガードされても4～5回連続ガードさせて、しかもその間相手は上・下のガード方向切り替えができない。ガードしたときの相手の状態を見て、ジャンプ攻撃と下段攻撃を確実に当てていこう。

麻宮アテナ　オススメ度…◎

サイコヒーリング



性能変化条件
なし

	威力	追撃	無敵	G不
	0	×	×	Ⅱ

ダメージこそないが攻撃力が発生してしまえば判定は非常に強く、近づくことが困難なストライカー。体力回復範囲は周囲1キャラ分といった感じなので、後ろに隠れれば鉄壁の守りとなる。

ロバート・ガルシア　オススメ度…◎

龍連牙脚



性能変化条件
なし

	威力	追撃	無敵	G不
	小	○	×	Ⅱ

追い討ちもしやすいストライカー。龍虎乱舞に似た連撃中に、飛び込みからの連続技などを決めることができる。出始めが遅いのが難点だが、ガード不能を使うには逆に好都合な面もある。

ラルフ　オススメ度…◎

ギャラクティカファントム



性能変化条件
なし

	威力	追撃	無敵	G不
	中	○	×	Ⅱ

見た目よりも[illegible]範囲が非常に広い。それだけではなく、ガード時の相手の硬直が長いので、レオナのものと同様、相手の状態に合わせてジャンプ攻撃と下段攻撃を当てていける。

椎拳崇　オススメ度…▲

肉まん4U



性能変化条件
なし

	威力	追撃	無敵	G不
	0	×	○	Ⅱ

アテナと違う点は、攻撃力を持ちながら登場すること。しかし、それほど強いわけではなく、体力回復範囲も肉まんの正面のみと限られている。体力回復ついでに、若干だがパワーも増やしてくれる。

ユリ・サカザキ　オススメ度…◎

飛燕烈孔



性能変化条件
発動時の攻撃
●ヒットorガード ―A
●空振り ―B

	威力	追撃	無敵	G不
A	大	○	○	Ⅱ
B	―	―		

出始めが速く、追い討ちもしやすいストライカー。攻撃が当たらないと自キャラのパワーゲージを増加してくれるが、増加量は微々たるもの。画面端に追い込まれたときに使っていくとよい。

クラーク　オススメ度…○

フラッシングランチャー



性能変化条件
なし

	威力	追撃	無敵	G不
	中	○	×	Ⅱ

画面端まで[illegible]で移動するので、お互い押し合っているときか、こちらが押されているときに呼ぶのがいい。また、ヒット時には振り返って後方へ投げるので、後退して待ちかまえよう。

鎮元斎　オススメ度…◎

蓬莱樂宴



性能変化条件
発動時の相手の位置
●チンの近く ―A
●チンの遠く ―B

	威力	追撃	無敵	G不
A	中	○	○	Ⅰ
B	小	○		

画面上に跳ねて一定時間で攻撃力を発生させて飛び込むが、相手がチンに近づくことも攻撃開始のトリガーとなる。攻撃発生が速いので連携が取りやすく、ガード不能も狙いやすい。

タクマ・サカザキ　オススメ度…△

超必殺・天狗至高拳



性能変化条件
なし

	威力	追撃	無敵	G不
	中	×	×	Ⅲ

走って登場したあと、後方で覇王至高拳を発射する。登場から覇王至高拳のポーズまでは無敵だが、弾を撃つ直前でその効果はなくなるので、無敵を上手く活用するのは難しい。

ウィップ　オススメ度…○

ヴァルキリーショット



性能変化条件
発動時の攻撃
●ヒット ―A
●ガードor空振り ―B

	威力	追撃	無敵	G不
A	大	○	○	Ⅱ
B	小	○		

画面端に追い詰められたときに使ったり、中距離で出現攻撃をヒットさせずにムチを振り回させたりして使うのが有効。振り回しているときはある程度の時間稼ぎになる。

包　オススメ度…○

サイコボールアタックMAX～Striker MIX～



性能変化条件
なし

	威力	追撃	無敵	G不
	中	×	○	Ⅲ

大きな飛び道具を撃ってくれるストライカーだが、始めの出現攻撃も持っているため乱戦でも頼りになる。飛び道具をほぼノーリスクで5回撃てるストライカーと考えておくとよいだろう。

キング　オススメ度…○

トラップラッシュ



性能変化条件
なし

	威力	追撃	無敵	G不
	大	○	×	II

リーチの長さはそこそこだが、ヒットすると相手を空中に浮かせるので、追い打ちも簡単で決まってしまう。それ以外は可もなく不可もなくといった感じだ。

キム・カッファン　オススメ度…◎

飛昇脚



性能変化条件
なし

	威力	追撃	無敵	G不
	中	○	△	II

空中から斜めに突進し、ヒットすると相手を空中に打ち上げる。無敵時間はほとんどなくダメージも小さいが、空中からくるのでつぶされにくく、追い打ちが非常に狙いやすいのが利点。

草薙 京-1　オススメ度…△

七拾五式・改



性能変化条件
発動時の攻撃
●ヒット――A
●ガードor空振り――B

	威力	追撃	無敵	G不
A	中	×	△	II
B	中	○		

発動されたら1・2段目のモーションがヒットすると、そこで挑発ポーズをとって終了してしまい相手パワーゲージ減。追い打ちはできない。発動をガードもしくは空振りだと（→京2へ続く）

ブルー・マリー　オススメ度…○

ラピッドスパイダー



性能変化条件
なし

	威力	追撃	無敵	G不
	小	○	△	I

ストレート・スライサーで突っ込んでくるので発生は早いが、続くM・スパイダーは発生が遅く、ガード不能が狙いやすい。空中の相手に大ダメージを与えられるキャラと組み合わせよう。

チャン・コーハン　オススメ度…○

鉄球大降臨



性能変化条件
なし

	威力	追撃	無敵	G不
	中	×	×	II

画面最上方からボディープレスで攻撃する。もちろんしゃがみガード可能。速攻で使ってもいいが、攻撃判定が長く前に出ているため中間距離で使っても相手の動きを止めることができる。

草薙 京-2　オススメ度…△

七拾五式・改



性能変化条件
発動時の攻撃
●ヒット――A
●ガードor空振り――B

	威力	追撃	無敵	G不
A	中	×	△	II
B	中	○		

発動時には京が蹴りを繰り出すが、七拾五式・改の1段目と2段目は連続ヒットせず、1段目ヒット後の追い打ちはかなり難しい。京1と京2を比べると、やや京2のほうが攻撃発生が早い。

藤堂 香澄　オススメ度…○

喝



性能変化条件
発動時の攻撃
●ヒット――A
●ガードor空振り――B

	威力	追撃	無敵	G不
A	中	○	×	II
B	0	○		

攻撃がヒットすると投げになり、ヒットしないと挑発して相手のパワーゲージを減らすが、ゲージ3分の2本分は減らすことができる。打撃としては期待せずおもに挑発として使っていこう。

チョイ・ボンゲ　オススメ度…△

挑発三昧



性能変化条件
発動時の相手の位置
●チョイの近く――A
●チョイの遠く――B

	威力	追撃	無敵	G不
A	大	○	○	II
B	小	○		

空中から突進したあと、相手が一定間合い内にいると竜巻疾風斬をだし、間合い外だと挑発する。自分とストライカーの間に相手を挟めば大ダメージを与えられる。

草薙 京　オススメ度…◎

裏百八式・大蛇薙



性能変化条件
なし

	威力	追撃	無敵	G不
	大	○	×	III

このストライカー動作はMAX版大蛇薙のモーションで、出現から攻撃発生までは長いが、相手側にプレイヤーキャラが動き始めるまでは早いので、追い打ちはしやすくなっている。

李 香緋　オススメ度…▲

大醋挑



性能変化条件
なし

	威力	追撃	無敵	G不
	―	―	○	―

全キャラ中唯一攻撃判定を持たないストライカー。香緋登場時の無敵は長めだ。挑発して相手のパワーゲージを減らすこと以外の能力は持たないが、一応飛び道具に対する盾にも使える。

ジョン・フーン　オススメ度…△

伏虎襲撃



性能変化条件
発動時の攻撃
●ヒットorガード――A
●空振り――B

	威力	追撃	無敵	G不
A	中	○	×	II
B	中	×		

しゃがみガード不能攻撃を出すことができる非常に珍しいストライカー。どちらもタイプIIでガード不能にすることができる。実戦では出始めが弱い点が気になるところ。

八神 庵　オススメ度…△

裏百八式・八酒杯



性能変化条件
なし

	威力	追撃	無敵	G不
	中	○	△	III

ヒット時は相手がしばらく固まっているため、追い打ちがしやすい。飛び道具だが他の攻撃を持っている。ただし、出始めは強いとはいえないので、うまくヒットさせたら大ダメージを与えよう。

スムーズに切り返そう！

かわし移動

システム的に無敵時間を得られる貴重な動作だけに、「使いどころ」を見切れるか否かは死活問題だ。

前方かわし移動

レバーをニュートラルか前に入れながらABボタンを同時押しすると、「前方かわし移動」になる。しゃがみながら入力しても出ないので、使うときは相手の下段技に注意しよう。

入力が成立すると、しばらくの間は打撃に対しても投げ技に対しても無敵状態になり、一定距離を前進する。ただし、移動の途中（全モーションの半分あたり）から投げられ判定が、動作が終了する直前には打撃に対してもやられ判定が復活するので、「出てしまえば安全」というわけではない。とはいえ、足元のあたりだけは動作終了まで無敵なので、しゃがみBの連発などは終わり際に重ねられてもガード可能だ。

ちなみに、K´とウィップの2キャラのみ、移動し始めたあとすぐに「腰からヒザのあたり」にかけて打撃に対するやられ判定が復活してしまう。これにより、ほかのキャラでは簡単に避けられる飛び道具に対して、かなり引きつけないと当たってしまうことがある。この2キャラを使う人は注意しよう。



K´とウィップ以外は、早いタイミングで入力しても、



意外と避けることができる。かわし移動攻撃の暴発には注意

かわし移動攻撃

前方かわし移動中にABCDいずれかのボタンを押すと、かわし移動を中断して専用の攻撃「かわし移動攻撃」を出せる。かわし移動が終わるまで待っていると反撃できない攻撃を避けた時は、これを決めておくといい。

ただし、かわし移動攻撃は攻撃判定が出る前に無敵時間が切れてしまうので、あせってボタンを早く押したりすると、避けたはずの攻撃に当たってしまうこともある。逆にタイミングが遅いとガードされてしまうこともあるが、このときの相手のガード硬直は自分が直前に出した技によって変化するので、うまく使えば反撃を受けないばかりか、さらに攻めていくこともできる。

ちなみに、ガードキャンセル緊急回避（前方）からも、同様の操作でかわし移動攻撃を出すことができる。性能的には変わらず、やはり攻撃前に無敵が切れてしまうので、ゲージ1本使ってつぶされることだけは避けたい。



通常投げに対してかわし移動を使い、投げ失敗で暴発した立ち強攻撃を回避する



一拍置いてボタンを押せば、そのスキにかわし移動攻撃がヒットする

後方かわし移動

レバーを後ろに入れながらABボタン同時押しで、「後方かわし移動」が出る。出始めが打撃＆投げ無敵なのは前方かわし移動と同じだが、そのあと非常に特徴的な動きをするため、きちんと使い分ける必要がある。

入力が成立すると、まずは高速でバックステップする。無敵のまま後退するので、相手の攻撃はほとんどかわすことができるはず。しかし、着地時には完全なスキが存在するため、突進技や飛び道具を避けようとしてもここに重なってくらってしまうことが多い。

さらに、バックステップのあとは即座に自動でステップインするようになっており、この時に攻撃をくらってしまう可能性も当然ある。一応ステップイン中は空中判定なので、足払い系の攻撃を回避しつつ接近することはできるが、基本的には完全に無防備の状態だ。



無敵時間中に大きく移動するので、まず射程外まで避難できる



ステップインを有利ととるか不利ととるかは微妙なところ

途中動作のキャンセル

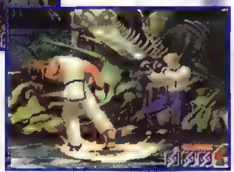
後方かわし移動中にかわし移動攻撃を出すことはできないが、途中で動作をキャンセルして、必殺技や超必殺技、空中特殊技を出すことは可能だ。キャンセルできるタイミングは大きく分けて、バックステップで着地した直後と、ステップイン中の2つになる。

バックステップで着地した直後に地上の必殺技か超必殺技を入力すれば、ステップインせずにその場でそれらの技を出すことができる。ステップインに対して反撃を狙っているような相手には、ここで飛び道具や突進技を出すと有効だ。しかし、出せるのはいわゆる「大技」になってくるので、読まれると手痛い反撃を受けかねない。また、バックステップのスキはわずかに残ってしまうので、キャンセル前にやられてしまう可能性もある。

ステップイン中は空中にいる扱いなので、低空でも出せる空中特殊技・必殺技・超必殺技なら、動作をキャンセルすることができる。ただ、必殺技はともかく、特殊技のほとんどは攻撃が出る前に着地してしまうので、実用性は低いだろう。



後方かわし移動の入力直後に動作の小さい必殺技を入れ始め、



着地と同時にそれを出せば、比較的安全に間合いを離せる

THE KING OF FIGHTERS '99

GRAPHICAL MANUAL

KOF '99

chapter 2 CHARACTERS
キャラクター紹介

技表の見方

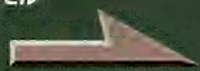
通常技	投げ技	共通技・特殊技・必殺技・超必殺技
① 近距離立ち攻撃	② 投げ技 ③ キャッチアンドシュート	② 必殺技 ③ 黒燕の舞
⑤ 連/必 ⑥ 上	④	④ ジャンプ中↓+A ⑤ 特/必 ⑥ 上

①通常技の種類
②技の種類
ST、投げ技、共通技、特殊技、必殺技、超必、MAXのいずれか。STはストライカー動作、共通技はふっとばし攻撃とかわし移動攻撃、超必は超必殺技、MAXはMAX版超必殺技を表す。
③技名
④コマンド
レバー操作はキャラクターが右向き時のもの。
⑤キャンセル
その技のスキを、何かしらの攻撃でキャンセルできるかどうか。連はジャンプ攻撃以外のすべての弱攻撃でキャンセルできることを表し、特は特殊技、必は必殺技と超必殺技でキャンセルできることを表す。また、SCはカウンターモード中にスーパーキャンセル（詳しくはP14を参照）がかかることを表す。×はキャンセル不能。
特殊技の中には、通常技をキャンセルして出すと性能や性質が変化する技もある。その場合、キャンセル時のデータはカッコ（ ）の中に表記する。K´のワンインチを例に挙げると
SC（必）
これは、単体で出したときはスーパーキャンセルのみ可能、通常技をキャンセルしてワンインチを出したときは必殺技＆超必殺技でキャンセルできることを表している。
また、多段ヒットする技は必要に応じ、『特／必、×』と『、』で区切ってそれぞれ表記する。
⑥攻撃判定
上は立ちガード、しゃがみガード共に有効な上段攻撃、中はしゃがみガード不能の中段攻撃、下は立ちガード不能の下段攻撃、不はガードすることができない技、投は投げ技を表す。
特殊技で通常技からキャンセルで出したときに性質が変化する技にはカッコ（ ）の中に表記し、『上（中）』のように、キャンセルをかけずに出した技の次に表記される。

キャンセルと攻撃判定は編集部が独自に調べたもの。

連続技の矢印の見方

ノーキャンセル



キャンセル



連打キャンセル



スーパーキャンセル



※ノーキャンセルとは先行する技を当てたあとに、タイミング良く次の技を繰り出すこと。
キャンセルは、編集部調べ。

HEROES TEAM

主人公チーム



二階堂 紅丸

PROFILE

キャラ名	二階堂　紅丸 （にかいどう　べにまる）
声優	モンスター前塚
格闘スタイル	シューティング
誕生日	6月6日
年齢	21歳
出身地	日本（日米ハーフ）
血液型	O
身長	180cm
体重	70kg
趣味	スカイクルージング （ジェット機も可）
好きな食べ物	刺し身・パスタ
得意スポーツ	クレー射撃・高飛び込み
大切なもの	自分自身
嫌いなもの	おたく・後悔



K′

PROFILE

キャラ名	K′（ケイ・ダッシュ）
声優	松田 [illegible]
格闘スタイル	暴力
誕生日	不明
年齢	18〜19歳
出身地	不明
血液型	不明
身長	183cm
体重	65kg
趣味	なし
好きな食べ物	ビーフジャーキー
得意スポーツ	なし（運動は苦手）
大切なもの	なし
嫌いなもの	K.O.F.

TEAM STORY 主人公チーム

カメラレンズを通した映像が広がる。初めは群衆、ズームして一人の男に焦点が絞られていく。
「ようく見えるぜ。どうする？」
大柄な男が隣の男に呼びかける。
「こっちによこせ」
「そこのゴーグルをかけろ。ダイレクトに俺の目とリンクしてるからよ」
けだるそうにゴーグルをかける男。ゴーグルの内部に映し出される男をぼんやりと眺める。
「誰だ、こいつ？」
言いながら、たばこに火をつける。
「二階堂紅丸、雷を操る天才シューター……らしい。ちょっとしたファンタジーだよな」
男の答えに何かリアクションを取ることなく、次の質問。
「このままピーピングしてんのか？　なら帰るぜ」
「いや、そろそろ仕掛けに入るはずだ」

海外遠征を終え、久しぶりの日本。自分と同じ人種のにおいに懐かしさを感じながら、人混みを歩く紅丸。
紅丸　「久しぶりとは言え、日本人のにおいも飽きたな。待ち合わせまでの時間つぶしくらいにはなったが……。こんな所を待ち合わせに指定するなんて、真吾も気が利かないぜ」
ちょっとした広場まで出てくる紅丸。そこへやってくる真吾。
真吾　「お久しぶりです。二階堂さん！」
紅丸　「久しぶりだな。しかし、もう少し気の利いた場所がなかったのかよ。こんな人の多い所さあ？」
真吾　「え？」
紅丸　「『え？』って何だよ？」
真吾　「今日は日本に着くからこの場所でって、手紙と、ほらK.O.F.の招待状同封して送ってくれたの二階堂さんじゃないですか……？」
紅丸　「手紙？　招待状？　K.O.F.だあ!?」
招待状ごと手紙を差し出す真吾。
『ザ・キング・オブ・ファイターズを開催いたします。二階堂紅丸様、矢吹真吾様の御両者様に関しましては、招待選手で編成されるスペシャルチームでの参加をお願いしたい所存であります……』
招待状には手紙が添えられている。自分のものとそっくりだが、手紙の筆跡にはもちろん憶えなどない。
紅丸　「手が込んでるな」
真吾　「はい？」
紅丸　「いたずらだよ。しかし、どうやって俺の帰国する日を知ったんだ……！」
広場にある情報告知TVが大きな雑音をたてる。画面に広がる砂嵐。大きな音にも関わらず、気にならないかのように通り過ぎる人々。
紅丸　「見られてる……!?　誰だ……!?」
辺りを見回すが、わからない。困惑する紅丸。

再び大男とその相棒。
「いい演技だねぇ。わが組織のエキストラ諸君は。通行人になりきってるぜ」
「もう帰るぞ」
「ちょっと待てよ。もう終わるから・な!!」
手元に置いてある端末のボタンを押す。瞬間、レンズの向こうに映っている告知TVに文字が映し出される。

画面全体に映し出される文字に注視する紅丸。
紅丸　「ス・ト・ラ・イ・カ・ー・マ・ッ・チ……？」
真吾　「ああ、これ……」
紅丸　「知ってんのか!?」
聞かれて、招待状の文面を指さす真吾。
真吾　「招待状に書いてありました。今年の大会形式だそうです」
紅丸　「大会形式？　どんなやつだ？」
真吾　「わかんないです。行ってみたらわかるみたいで。今回は4VS4みたいですし」
紅丸　「4人でやんのか!?」
真吾　「じゃないんですか？」
紅丸　「俺とお前と……あとは誰だよ？」
真吾　「それもそこに書いてあります」
急いで招待状を確認する紅丸。
紅丸　「K′、マキシマ……？」

レンズ越しの映像。紅丸の口の動きに合わせて、自分の名前を呼ぶ声がイヤホンから流れてくる。
「はーい。よろしく二階堂紅丸君」
隣からジュッ！　という音。視線を移すと、男がさっきまで吸っていたたばこを赤いグローブで包まれた手で握り消している。
マキシマ　「K′、やめとけよ、そのクセ」
K′　「帰る」
マキシマ　「おお、今度は大会でな。大事なグローブだ。あんまり粗末に扱うんじゃないぞ」
K′　「チッ！……」
舌打ちして、その場をあとにするK′。

何事もなかったかのように情報告知を再開するTV画面。
真吾　「どうします？」
紅丸　「行ってみるしかないんだろうな、多分」
真吾　「草薙さんもいないし、大門さんも忙しいみたいだし、なんか心細いですね」
紅丸　「京か……。あいつには近いうちに会えるかもしれない……」
真吾　「なんでです？」
紅丸　「わからん……ただそんな気がするだけだ」
真吾　「そんな気……ですか」
紅丸　「よし、急ごう。今日中に日本を出るぞ」
真吾　「あ、はいはい分かりました。お供しますよ」

矢吹 真吾



PROFILE

キャラ名	矢吹　真吾 （やぶき　しんご）
声優	子安　武人
格闘スタイル	（自称）草薙　京直伝 草薙流古武術
誕生日	4月8日
年齢	17歳
出身地	日本
血液型	O
身長	179cm
体重	69kg
趣味	探検
好きな食べ物	冷凍うどん・イワシ
得意スポーツ	水泳・水球
大切なもの	母・彼女・生徒手帳・ 草薙さんからもらったグローブ
嫌いなもの	牛乳

マキシマ



PROFILE

キャラ名	マキシマ
声優	小西　克幸
格闘スタイル	"M式"格闘術
誕生日	3月2日
年齢	29歳
出身地	カナダ
血液型	A
身長	204cm
体重	204kg
趣味	バイクツーリング
好きな食べ物	甘いもの全般
得意スポーツ	ラグビー
大切なもの	モミアゲ
嫌いなもの	納豆・意見を求める人

CHARACTER GRAPHIC　キャラクターグラフィック





主人公チーム

K´(ケイ・ダッシュ)

K´

K´は、スピード・パワー・テクニックと3拍子そろったオールラウンドファイターだ。ジャンプ攻撃を起点としたラッシュだけでなく、遠距離からの牽制や撹乱戦法も得意とする。

通常技



	近距離立ち攻撃		遠距離立ち攻撃		しゃがみ攻撃		垂直ジャンプ攻撃		斜めジャンプ攻撃	
Aボタン	通/特/必	上	通	上	通/特/必	上	×	中	×	中
Bボタン	通/特/必	下	×	上	通/特/必	下	×	中	×	中
Cボタン	特/必、特/必	上、上	×	上	特/必	上	必	中	必	中
Dボタン	特/必	上	×	上	特/必	下	必	中	必	中

S1 ナロウスパイク

B+C	×	×



共通 ふっとばし攻撃

C+D	必	上



共通 ガードキャンセルふっとばし攻撃

ガード中C+D	×	上



共通 空中ふっとばし攻撃

ジャンプ中C+D	必	上



投げ技 スポットパイル

→or←+C



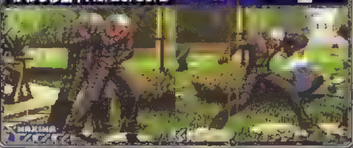
投げ技 ニーストライク

→or←+D



共通 かわし移動攻撃

かわし移動中AorBorCorD	×	上



ジャンプD／K´の通常技ではじめに覚えてほしいのは、ジャンプ攻撃だ。なかでもこのジャンプDは、扱いになれると、空対空と対地の2役をこなせるので非常に便利。
斜めジャンプB／跳び膝蹴りのジャンプBは、リーチこそ短いが着地まで技が出っぱなしなので、中間距離から小ジャンプ、中ジャンプで跳び込むときに使える。相手キャラクターの腹部あたりに当てられれば、着地後に地上の技へつなぐこともできる。
空中ふっとばし攻撃／空中ふっとばし攻撃は前方から斜め下方向に対するリーチが長い。空対空で何度か落とされたあとや、地上での対空技に落とされたあとなどに使っていこう。また、ラッシュをかける際の第一手としても重要だ。
近距離立ちC／跳び込み→着地後や、相手の技をガードしたあとの反撃などには、この近距離立ちCを使おう。弱攻撃などよりも技の出が早く、この技の1段目から➡＋Aや強アイントリガーなどにつなげていく。
しゃがみB／目押しで2～3発連続ヒットさせることができ、必殺技でキャンセルできるので、下段攻撃からの連続技として重宝する。
遠距離立ちD／大振りな技なので乱発は禁物だが、リーチが長く、上方向に対して判定が強いので、中間距離から遠距離の間くらいから出すとジャンプ防止、小・中ジャンプ対策になる。
ナロウスパイク／K´のストライカー動作は、ストライカーとしてK´が出てきたときの相手の状況によって、2種類の攻撃に変化する。K´ははじめ、画面端にジャンプAで出現して着地するのだが、この瞬間に相手キャラが地上にいればスライディングで攻撃し、空中にいればクロウバイツで攻撃する。クロウバイツヒット後には追い打ちが可能だ。ちなみにスライディングは見た目とは裏腹に上段ガードされてしまう。

特殊技 ワンインチ

→+A	SC(必)	上(上)



特殊技 ニーアサルト

→+B	×(必)	中(上)



必殺技 アイントリガー

↓↘→+AorC	×	上



必殺技 セカンドシュート

アイントリガー中→+B	×	上



必殺技 セカンドシェル

アイントリガー中→+D	×	上



ワンインチ／単発で出したときは相手キャラをダウンさせ、通常技からキャンセルで出した場合はのけぞらせるだけになる。この技は威力が高く、近距離立ちCからキャンセルで出してさらに必殺技でキャンセル、という連続技に多用する。ただしガードされたときのスキが大きいので、出すときには必殺技にキャンセルがかかるように、必ず通常技をキャンセルして出し、必殺技まで出しきるようにしよう。また間合いが大きく開くので、跳び込み後には注意しよう。
ニーアサルト／小さく跳び上がる膝蹴りで、単発で出したときは中段攻撃、通常技からキャンセルで出したときは上段・下段、どちらでもガードされてしまうが、必殺技でキャンセルがかかるようになる。ただし、通常技からは連続ヒットしないので、事実上、実戦で使える連続技は存在しない。トドメの一撃などに利用しよう。なお、ヒットさせても反撃を受けるほどスキが大きいので、多用は厳禁。
アイントリガー／カスタムグローブからパワーを引き出し、眼前に渦巻く炎を発生させる。炎はその場で消え、一般的な飛び道具のように飛んでいくことはない。弱は出が早く強は遅いかわりに攻撃判定が大きい。しかし、どのみち弱攻撃からつながることはないので、基本的には強を使っていこう。
セカンドシュート／アイントリガーからの追加入力技。ソバットのモーションで炎を前方へ飛ばす。アイントリガーを弱で入力していれば弾速は遅く、強で入力していれば速い。
セカンドシェル／アイントリガーからの追加入力技。蹴り上げにより、炎を斜め上方に巻き上げる。ガードされても自分が有利で、追い打ちも可能だが、大きいキャラ以外にしゃがまれていると空振りしてしまう。アイントリガーを強で出していれば、炎の攻撃判定が大きくなる。

必殺技 クロウバイツ

→↓↘+AorC(Cのみ追加入力→+BorD) | 弱…SC 強…× | 上



必殺技 ミニッツスパイク

↓↙←+BorD | × | 上



必殺技 空中ミニッツスパイク

ジャンプ中↓↙←+BorD | × | 上



必殺技 ブラックアウト

↓↘→+BorD | ×



クロウバイツ／鬼焼きなどに代表される、対空系必殺技。無敵時間はないが判定そのものが強力で、弱で出しているかぎり、ほとんどのジャンプ攻撃を落とすことができる。強で出すと斜め上方へ勢いよく飛び上がり、そのまま遠方まで飛んでいってしまうほど大きく移動する。さらに強なら→＋BorDと追加入力することで、蹴りおろしを出すことができる。

ミニッツスパイク／前方へ高速突進回し蹴りを放つ。空中から出すことも可能で、そのスピードも後押しして後方ジャンプから出したり、突然出すことで、相手の出鼻をくじくことができる。また連続技に組み込むことが容易で、画面端以外では近距離立ちC（1段目）→→＋Aからのキャンセルで出していくのに向いている。ただし、硬直が長くガードされると反撃は必至だ。

ブラックアウト／一瞬にして姿をくらます高速移動技。Bは消えたときの無敵時間がごくわずかで、DはBよりも無敵時間が長く、また移動距離も長い。相手キャラクターを素通りして移動できるので、通常技からキャンセルして出すなどして、かく乱するのに利用できる。

チェーンドライブ／飛び道具扱いのサングラスを前方へ投げ、これが何かに触れて消えると、K'が瞬く間に前進し、無数の打撃からなる乱舞攻撃を始める。遠距離で相手の飛び道具と打ち合いになったときは、飛び道具が相殺された次の瞬間には、技のスキ状態の相手にK'が乱舞を決めているので心強いが、あくまでただの飛び道具なので、覇王翔吼拳やサイコリフレクター、ダブルストライクなどには負けてしまう。

ヒートドライブ／腕を前方へかざしながら高速で駆け抜け、触れた相手に炎の一撃を加える。出が早いので連続技に簡単に組み込め、さらに1発ヒット技なのでカス当たりがない。無敵時間等はないので緊急回避的な使用は控えよう。

超必殺 チェーンドライブ

⬇⬊➡⬊⬇⬋⬅+AorC　　上,上



MAX チェーンドライブ

⬇⬊➡⬊⬇⬋⬅+AorC　　上,上



超必殺 ヒートドライブ

⬇⬊➡⬇⬊➡+AorC　　上(強のみ最大まで溜めると不)



MAX ヒートドライブ

⬇⬊➡⬇⬊➡+AorC　　上(最大まで溜めると不)



K' 基本戦術

ジャンプが鋭く、ジャンプ攻撃も強力なK'は、中間距離から近距離にいるときは中ジャンプ、小ジャンプによる空中からの攻撃で、どんどん連続技を狙っていくというストレートなスタイルが強い。中間距離からは、おもにジャンプDか空中ふっとばし攻撃を使って跳び込み、近距離からは、おもにジャンプBを使って跳び込もう。ジャンプ攻撃後は、近距離立ちC→➡＋Aとつなぐ。Cから➡＋Aへのつなぎ部分に時間差があるのを利用してここでヒットしているかガードされているかを確認し、ヒットしていればミニッツスパイクやヒートドライブを、ガードされているならアイントリガーやブラックアウトを出していこう。

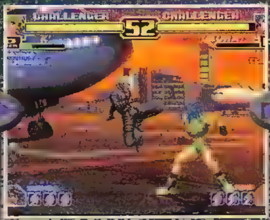
遠距離ではセカンドシュートとセカンドシェルを使い分けて牽制し、強引な接近は控えるようにする。相手が飛び道具の打ち合いにのってきたら、チェーンドライブの出番だ。

連続技1／どこででも狙える連続技。ただし跳び込みが浅いと、着地後の➡＋Aが届かなくなることがあるので注意しよう。

連続技2／相手が画面端にいるときに狙える連続技。ただし相手がしゃがんでいる状態でヒットすると入らない。



遠距離ではアイントリガーからの連携で牽制



相手が接近してきた、もしくは中間距離になったらジャンプ攻撃だ



そして近距離立ちCから連続技を狙おう

連続技1 ジャンプD → 近距離立ちC(一段目) → ➡＋A → ミニッツスパイクorヒートドライブ

連続技2 ジャンプD → 近距離立ちC（一段目）→ 強アイントリガー → セカンドシェル → 強クロウバイツorヒートドライブ

K'(ケイ・ダッシュ)

主人公チーム HERO TEAM



主人公チーム

マキシマ

MAXIMA

ガードポイント豊富な通常技で相手を押さえ込み、ジャンプから連続技、かわし移動からコマンド投げを狙っていく。豪快な攻めで相手を圧倒するのがヤツの闘い方だ!

通常技

	近距離立ち攻撃	遠距離立ち攻撃	しゃがみ攻撃	垂直ジャンプ攻撃	斜めジャンプ攻撃
Aボタン	連/特/必 上	連 上	連/特/必 上	× 中	× 中
Bボタン	特/必 上	× 上	特/必 下	× 中	× 中
Cボタン	特/必,特/必 上,上	× 上	特/必 上	× 中	× 中
Dボタン	特/必 上	× 上	× 下	× 中	× 中



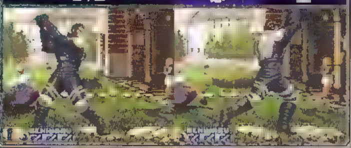
ST マキシマギャローズ

B+C ／ × ／ 上



共通 ふっとばし攻撃

C+D ／ 必 ／ 上



共通 ガードキャンセルふっとばし攻撃

ガード中C+D ／ × ／ 上



共通 空中ふっとばし攻撃

ジャンプ中C+D ／ × ／ 中



投げ技 ダイナマイトドロップ

←or→+C



投げ技 チョーキングバイス

←or→+D



共通 かわし移動攻撃

かわし移動中AorBorCorD ／ × ／ 上



しゃがみB／ほかのキャラに比べ若干攻撃発生が遅いが、リーチが長くキャンセルもできるので使い勝手はいい。キャンセルでSYSTEM1 マキシマ・スクランブルにつながるので、ある程度のダメージも期待できる通常技だ。

遠距離立ちB／相手にギリギリ当たる距離で使っていけば、ジャンプ防止になる牽制技。

近距離立ちC／ジャンプからの連続技狙いが基本的な使い方。2段攻撃になっているので、ヒット確認しやすいのが利点だ。出始めにガードポイントもあるので、接近戦で打ち勝つことも多い。かわし移動から使ってみよう。

遠距離立ちC／キャンセルできないがリーチが長く、出始めにガードポイントもあるので、中間距離での牽制技として使っていける。

しゃがみC／攻撃発生は遅いが、出始めにガードポイントがある。密着した状態で使えば、なんとなく打ち勝つことも多い。

斜めジャンプC／攻撃判定が横に広いため、簡単に相手をめくることができる。若干攻撃発生が遅いので、空対空では負けてしまうのが欠点。

しゃがみD／リーチは長いので中間距離での牽制に使える。しかし、技の戻りが遅いため、読まれたときが恐い。適度に使っていこう。

ふっとばし攻撃／そこそこにリーチが長く、ガードポイントもあり、上方向に強いので中間距離での牽制に使っていける。空キャンセルからM4型 ベイパーキャノンを出していれば、カウンターヒット時には連続技になるぞ。

かわし移動攻撃／リーチは短いが判定が強くスキも少ないので、接近戦では使える。相手の連係に割り込むのにも役立つぞ。

チョーキングバイス／通常投げだが技の終了時に相手との距離が全く離れず、圧倒的な早さで動き始めることができるので、起き攻めに移行しやすいのが特徴だ。

特殊技 モンゴリアン

→+A / SC(必) / 中(上)



特殊技 M9型 マキシマミサイル(試作)

↑+C / ×(必) / 上(上)



必殺技 M4型 ベイパーキャノン

↓↙←+AorC / SC / 上



必殺技 SYSTEM1：マキシマ・スクランブル

↓↘→+A / × / 上



必殺技 ダブルボンバー

SYSTEM1：マキシマ・スクランブル中↓↘→+A / × / 上



モンゴリアン／特殊入力の中段攻撃なのだが発生が遅く、通常技からの連続技にはならない。出始めにガードポイントがあるので、単発で使っていくのがいいだろう。カウンターモードならば単発からスーパーキャンセルできるぞ。
M9型 マキシマミサイル(試作)／上方向に強いので対空技として使いたいが、技の出が遅いので待ちかまえて早めに出さなければつぶされてしまう。空中の相手にヒットした場合、ダウンを奪えるのは魅力的だ。
M4型 ベイパーキャノン／技の発生は遅いが出始めにガードポイントがあり、リーチも長いので中間距離での牽制に使える。硬直は長いが、先端部分をガードさせれば反撃は受けないだろう。ストライカーによる空中連続技にも使える。
SYSTEM1／マキシマ・スクランブル→ダブルボンバー→ブルドッグプレスの連続入力をSYSTEM1と呼ぶ。しゃがみBから連続技として狙っていき、ガードされたらマキシマ・スクランブルで止めれば反撃は受けないぞ。
SYSTEM2／マキシマ・スクランブル→スカルクラッシュ→セントーンプレスの連続入力がSYSTEM2。スカルクラッシュ→セントーンプレスは相手が受け身を取るとガードされてしまう。また、セントーンプレスを早めに出してしまうとスカルクラッシュをキャンセルしてしま



SYSTEM系はマキシマ・スクランブルで止めれば、まず反撃はない。ヒットかガードを見極めよう



セントーンを出すときは、焦らずタイミングよく。速すぎると、ダメージが少ないうえにスキも作ってしまう

必殺技 ブルドッグプレス

ダブルボンバー中↓↘→+A　×　上



必殺技 SYSTEM2：マキシマ・スクランブル

↓↘→+C　×　上



必殺技 スカルクラッシュ

SYSTEM2：マキシマ・スクランブル中↓↘→+C　×　上



必殺技 セントーンプレス

スカルクラッシュ中→+BorD　×　中



必殺技 M11型 デンジャラス・アーチ

投げ間合いで←↙↓↘→+BorD　×　投



い、ダメージを与えることができなくなってしまう。ちなみにセントーンプレスは中段攻撃になっている。

M11型 デンジャラス・アーチ／コマンド投げなので、使う場面は非常に多い。基本的には、かわし移動から狙っていく。連続技としても使えるが、SYSTEM1との使い分けが重要だ。自分が画面端を背にしていた場合にはデンジャラスアーチを使い、そうでない場合にはSYSTEM1で画面端に追い込もう。

バンカーバスター／強弱の違いは落下位置で、弱は正面、強は背後に落ちてくる。ガードされるとスキが大きく、反撃を受けるが、ガードポイントを持っているので助かることもあるぞ。MAX版は地面全体に下段攻撃を出し、上昇、下降ともに中段判定となっている。密着状態から出せば、ほぼガード不能だろう。ただし、最初の下段で受け身を取られるとガードされてしまうので、上級者相手に使うのは難しい。

マキシマ・リベンジャー／投げの超必殺技なので、使う場面は多いだろう。ダッシュ、かわし移動、連続技として使っていこう。投げたあとは有利に動くことができ、ジャンプCでめくるのがセオリーだ。パワーゲージがあるならばバンカーバスターを強弱変えて出し、正面とめくりの2択をかけるのも面白い戦法だ。



マキシマ・リベンジャーがヒットしたら、すかさずバンカーバスターを入力



強バンカーバスターなら、起きあがりにめくりで当たり、弱なら正面に落ちるのだ。強力な2択攻撃だぞ

主人公チーム　マキシマ

超必殺 バンカーバスター

↓↘→↓↘→+AorC　　上昇中 上、降下中（本体）中、降下後（衝撃波）上



MAX バンカーバスター

↓↘→↓↘→+AorC　　上昇中 中※、降下中（本体）中、降下後（衝撃波）上



※同時に地面全体に下段判定の攻撃が出る

超必殺 マキシマ・リベンジャー

投げ間合いで→↘↓↙←→↘↓↙←+BorD　　投



MAX マキシマ・リベンジャー

投げ間合いで→↘↓↙←→↘↓↙←+BorD　　投



マキシマ　基本戦術

マキシマの基本的な狙いは、コマンド投げのM11型 デンジャラス・アーチとマキシマ・リベンジャー、それと接近戦での連続技である。どちらを狙うにしても、相手を地上に釘付けにしたい。そこで、中間距離では相手のジャンプを防止する牽制技に、遠距離立ちB、遠距離立ちCを使っていこう。当たらないような間合いで、ふっとばし攻撃→M4型ベイパーキャノンといった連係も威嚇になる。ふっとばし攻撃がカウンターヒットすれば、連続技になるからだ。

相手が地上にいる時間が増えてきたら、ジャンプやかわし移動で近づいていこう。離れた距離からの跳び込みにはDを使い、近い距離ではCで跳び込もう。斜めジャンプCはめくりも狙えるので、接近戦では斜めジャンプCの繰り返しから、スカし投げという戦法も有効だ。

かわし移動からは、基本的にコマンド投げ狙い。だが、それを警戒して相手が弱攻撃を連打しているようならば、かわし移動攻撃を混ぜていこう。打ち勝てることが多いぞ。

体力赤点滅時ならば、接近してバンカーバスターを出すのも決め手となる。ただし上昇中の中段判定部分がヒットしてしまうと下降中にヒットせず、大きなスキを作ってしまう。最後の一撃として使ってほしい。

相手の起きあがりを攻めるときは、基本的にジャンプCでのめくり狙い。しつこくジャンプCで攻め、スカし投げなども混ぜていこう。しゃがみBを重ねて、連続技を狙うのも手だ。ただ、しゃがみBは発生が遅いので、うまく重ねられない人は、しゃがみAでの代用でもいい。連続技狙いでガードされたら、SYSTEM1：マキシマ・スクランブルで止めよう。



バンカーバスターが上昇中に当たってしまうと、着地は大きなスキになる

連続技1／しゃがみB ―― しゃがみA ―― SYSTEM1

連続技2／ジャンプC ―― 近距離立ちC（2段目） ―― マキシマ・リベンジャー

主人公チーム　マキシマ



主人公チーム

二階堂 紅丸

BENIMARU NIKAIDO

紅丸コレダーがなくなり、エレクトリッガーはストライカー動作に……。今年は崩し技がない状態で闘わざるを得ないが、遠近問わず使い勝手のいい打撃技を生かして正面から直球で勝負!!

通常技

	近距離立ち攻撃	遠距離立ち攻撃	しゃがみ攻撃	垂直ジャンプ攻撃	斜めジャンプ攻撃
Aボタン	通/特/必 上	通 上	通/特/必 上	× 中	× 中
Bボタン	通/特/必 上	× 上	通/特/必 下	特/必※ 中	特/必※ 中
Cボタン	特/必 上	× 上	特/必 上	特/必 中	特/必 中
Dボタン	特/必 上	× 上	特/必 下	× 中	× 中



※垂直ジャンプでは×

ST エレクトリッガー

B+C ｜ × ｜ 投



共通 ふっとばし攻撃

C+D ｜ 必/超 ｜ 上



共通 ガードキャンセルふっとばし攻撃

ジャンプ中C+D ｜ × ｜ 上



共通 空中ふっとばし攻撃

ジャンプ中C+D ｜ 必 ｜ 上



投げ技 キャッチアンドシュート

[illegible]or[illegible]+C



投げ技 フロントスープレックス

[illegible]or[illegible]+D



投げ技 スピニングニードロップ

ジャンプ中[illegible]+CorD



共通 かわし移動攻撃

かわし移動中AorBorCorD ｜ × ｜ 上



近距離立ちB／斜め上方を攻撃する蹴り技で、しゃがんだ相手にも空振りしないという高性能さを誇る。ときどきこの技をバラまいておけば、ジャンプしようとした相手にヒットして地上に引きずり戻すことができる。

近距離立ちD／発生の速い強攻撃。連続技のつなぎにも使えるが、牽制で出した遠距離立ちDが相手のかわし移動などの絡みで近距離のものになっても、その判定の強さが助けになる。投げを狙うときでもキャンセルで必殺技を仕込んでおけば、投げが成立しなかった場合の保険連続技として機能する。投げるときに重複入力をしておけば、結果オーライってところだ。

遠距離立ちB／近距離立ちBよりも少し高い角度の蹴りを放つ技。使い方も近距離立ちBに似ており、相手のジャンプし始めや連続技狙いの打点が低い跳び蹴りを落とすのに重宝する。必殺技による対空が間に合わない場合にとっさに出していってもいい。

遠距離立ちD／ソバットを繰り出す蹴り技で、紅丸の牽制には欠かせない攻撃。技中は空中にいる状態のため、相手の足払い系の技をスカしつつ当てることも可能だ。

しゃがみB／出の速い下段攻撃で、連打および必殺技でキャンセルがかかる。しゃがみBから居合い蹴りにつなぐのは、紅丸の連続技のなかでも基本中の基本である。

しゃがみD／そこそこリーチが長く、ヒットすれば相手からダウンを奪える。密かに紅丸は相手をダウンさせる攻撃が少ないので、とてもありがたい技だ。牽制の遠距離立ちDと併用することで、その相乗効果がアップする。

斜めジャンプD／判定は横に長く、跳び越しぎみに当てればめくりでヒットする。跳び込みに使うなかではこの技が主軸で、ここから連続技を狙っていくのが紅丸の戦略セオリーである。

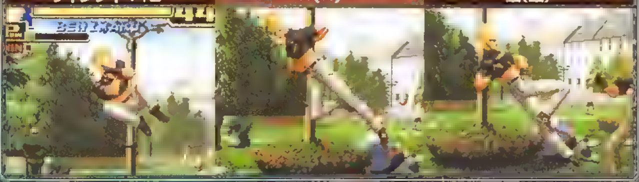
特殊技 ジャックナイフキック

→+B ／ SC(SC) ／ 上(上)



特殊技 フライングドリル

ジャンプ中↓+D ／ ×(×) ／ 上(上)



必殺技 居合い蹴り

↓↘→+BorD ／ × ／ 上



必殺技 反動三段蹴り

居合い蹴り中↓↙←+BorD ／ SC、× ／ 上



必殺技 真空片手駒

↓↙←+AorC ／ SC ／ 上



必殺技 雷靭拳

↓↘→+AorC ／ SC ／ 上



必殺技 空中雷靭拳

ジャンプ中↓↘→+AorC ／ × ／ 上



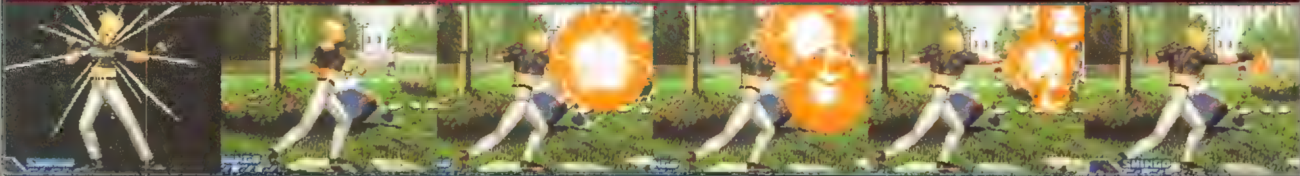
フライングドリル／空中特殊技のこの技は判定も強く、必殺技並みの重要度を持つ攻撃だ。紅丸の長く高いジャンプから一気に軌道を変えて降下することができるため、ジャンプDと併用して使っていくといい。
居合い蹴り／紅丸の代名詞ともいえる技。技の出が速いため、しゃがみBからキャンセルでつながる。ただし今年はリーチがやや短く、加えて全般的に攻撃のあとはヒットバックが大きいようなので、去年のようにしゃがみB×2→居合い蹴りが、どこからでもつながるわけではない。跳び込みから出す場合でも、しゃがみB1発からつなげるようにしよう。
反動三段蹴り／『K.O.F.'95』以来の居合い蹴りからの追加入力技に戻った反動三段蹴り。ただ、居合い蹴りが当たれば楽に追い打ちできるというわけではなく、ちゃんと最後までつなげるなら居合い蹴りを至近距離で当てる必要がある。実戦ではそういった状況は相手の技をガードしたあとの反撃時くらいなものなので、無理して狙うのは危険だ。
真空片手駒／去年よりも技のスキ自体は小さくなり、弱ならガードされても反撃を受けない。
雷靭拳／弱は前方、強は斜め上方へ向かって帯電した拳を突き出していくのは去年までと同じ。『K.O.F.'98』ではスーパー稲妻キックが削除されたが、そのかわり強の雷靭拳の無敵時間が長くなったので対空に使おう。
雷光拳／通常技の弱攻撃からキャンセルでつなげることができる重要な超必殺技。去年のように謎の低攻撃力ということもないので、今年は紅丸の超必殺技の要となる。
幻影ハリケーン／出掛かりに無敵時間があるが、攻撃の発生までが遅いのが欠点。ヒットすれば紅丸の幻影が攻撃して最後に本体で締めるが、ガードされた場合は初段で紅丸が移動する。

二階堂 紅丸 主人公チーム

超必殺技 雷光拳 ↓↘→↓↘→+AorC 上×6



MAX 雷光拳 ↓↘→↓↘→+AorC 上×10



超必殺技 幻影ハリケーン ↓↙←↓↙←+BorD 上×6



MAX 幻影ハリケーン ↓↙←↓↙←+BorD 上×8



二階堂 紅丸　基本戦術

去年までは「強力な打撃で攻め、守りの堅い相手にはコマンド投げの紅丸コレダーで崩す」というのが紅丸の基本対戦スタイルだったが、今年は紅丸コレダーが削除されて相手を崩せる固有技が無くなってしまった。もともと紅丸には中段攻撃がなく、2種類の通常投げはどちらも投げはずしできてしまうため、自然と打撃技での直球勝負という戦法を取らざるを得ない。幸いなことに紅丸は打撃技に関しては性能のいいものがそろっているので、去年までの打撃戦を主体に闘っていこう。

紅丸は前進・後退スピードがどちらも標準以上に速く比較的陣取りには困らない。この速さを利用して、相手の攻撃が当たらないギリギリの間合いから遠距離立ちDで牽制を仕掛ける。このとき、一歩踏み込んでからのしゃがみDも交えるとなおいい。攻めるときは中ジャンプDで一気に間合いを詰めるか、ノーマルジャンプや大ジャンプDでめくりを狙う。めくりへ行くための布石として、フライングドリルを使って正面ガードを意識させておくといい。跳び込みからは地上でしゃがみBを出して、ここから気絶値の高い居合い蹴りにつなぐようにしよう。あまりにもガードが堅い相手には、空ジャンプで技を出さずに立ちガードを誘い、しゃがみBで下段を急襲するという攻めが意外と効果的だ。

相手に跳び込まれたときは、対空として入力が間に合えば強雷靭拳を使い、とっさのときは立ちBを出していこう。反応してコマンド技を入力するのが難しい中ジャンプに対して、特に威力を発揮する。

また、実戦で相手に近距離から小ジャンプされるというケースがある。こんな場合でも、紅丸なら立ちBをばらまくことでジャンプ防止の効果を得ることができる。このときの立ちBは遠距離でも近距離のものでも構わない。

連続技1 めくりジャンプD → しゃがみB → 強居合い蹴り

連続技2 ジャンプD → 近距離立ちD → 弱真空片手駒

連続技3 しゃがみB → しゃがみA → 雷光拳

HEROES TEAM



主人公チーム

矢吹 真吾

SHINGO YABUKI

地上では奇襲技の真吾キックに加え、近距離でのしゃがみBや真吾謹製 オレ式・銃研ぎからの連続技が強力。主人公チーム入りを果たしたその実力はフロックじゃない!?

通常技

	近距離立ち攻撃	遠距離立ち攻撃	しゃがみ攻撃	垂直ジャンプ攻撃	斜めジャンプ攻撃
Aボタン	連/特/必 上	連/特/必/超 上	連/特/必 上	× 中	× 中
Bボタン	連/特/必 上	× 上	連/特/必 下	× 中	× 中
Cボタン	特/必 上	× 上	特/必 上	× 中	× 中
Dボタン	特/必 上/下	× 上/下	特/必 上/下	× 中	× 中



ST やっちゃって下さい!

B+C × 上



共通 ふっとばし攻撃

C+D 特/必 上



共通 ガードキャンセルふっとばし攻撃

ガード中C+D × 上



共通 空中ふっとばし攻撃

ジャンプ中C+D × 上



投げ技 釘抜

➡or⬅+C



投げ技 一刹背負い投げ・不完全

➡or⬅+D



共通 かわし移動攻撃

かわし移動中AorBorCorD × 上



近距離立ちC／通常技の中では発生が早く、しゃがみBから目押しで連続技になる。キャンセルすれば各種の必殺技がつながる。
遠距離立ちB／リーチが長く発生が早いので、遠間での牽制技として使っていこう。
遠距離立ちC／しゃがみキック系の技に当てられるほど低い位置に判定の出る技だが、実はヒットさせてもかなり不利。あまり調子に乗り過ぎないようにしよう。
しゃがみB／発生の早い下段攻撃で、キャンセルをかけて➡+Bにつなげられる。しゃがみBで相手の出足を止めてダッシュからの攻めを狙うという使い方もある。
ジャンプC／横よりも下方向に攻撃判定があるので、跳び込みからの連続技を狙うときに使っていこう。
ジャンプD／ジャンプCとは対照的に真横～斜め下方向に攻撃判定があるので、空中でぶつかり合いそうなときに使うといいだろう。
やっちゃって下さい!／ヒットしたら相手の足をつかんでしばらく動けないようにする。たいてい画面中央付近で捕まえてくれて、相手も地上にいるため超必殺技などで追い打ちしやすい。
空中ふっとばし攻撃／グラフィック上では1回殴ってるだけだが、ノーマルor大ジャンプで出すと2段技になる。カウンターヒットして2ヒットすると結構イタい。



なぜか2段技の大ジャンプC+D。カウンターで当たるとイタいぞ～

主人公チーム 矢吹 真吾 HEROES TEAM

特殊技 外式・轟斧　カッコだけ

→+B | ×、必(×、必) | 上、上(上、上)



必殺技 百拾五式・毒咬み・未完成

↓↘→+C | SC | 上



必殺技 百拾四式・荒咬み・未完成

↓↘→+A | SC | 上



必殺技 百式・鬼焼き・未完成

→↓↘+AorC | SC | 上



必殺技 弐百拾弐式・琴月・未完成

→↘↓↙←+BorD | ×、× | 上、中



必殺技 真吾キック

←↙↓↘→+BorD | × | 上



必殺技 百壱式・朧車・未完成

←↓↙+BorD | × | 上



必殺技 真吾百裂　オレ式・鉈研ぎ

投げ間合いで→↓↘+BorD | SC、SC、× | 不、上、上



外式・轟斧　カッコだけ／カッコだけとは言いつつも、しゃがみBからキャンセルでき、さらに強百壱式・朧車・未完成までつながるので、充分完成品と言える。通常技キャンセルでなく単体でもキャンセルがかかるので使いやすい。

弐百拾弐式・琴月・未完成／2段目は中段攻撃だが、ガードされるとスキが大きく、手痛い反撃を受ける。→+Bがヒットしたのをしっかり確認してから出すこと。

真吾キック／遠距離からの奇襲技として広範囲をカバーしてくれる。ガードされても反撃は受けにくいので、間合いが離れたときはとりあえず真吾キックでOKだ。

百壱式・朧車・未完成／発生が早いうえに結構リーチも長く、弱なら先端をガードさせれば反撃は受けない。判定が強いのを生かして遠距離立ちBの間合いくらいから、相手の動きを封じるように使おう。強はランダムで2段攻撃か3段攻撃になり、3段攻撃になった場合、頭から地上に落ちるモーションになる。今年のこの攻撃はガード不能ではないので、追い打ち以外で強を使うことはないだろう。ちなみに相手が完全に画面左端にいるときに、頭から落ちるほうが出るとめくりになる。

真吾百裂　オレ式・鉈研ぎ／投げ間合いで発動するガード不能打撃技。普通以下の体格のキャラには、しゃがみ状態にヒットすると3発目が空振りしてしまうので要注意だ。無敵時間がないため出かかりをつぶされることも多いが、決まればジャンプDや強百壱式・朧車・未完成で追い打ちできる。カウンターモード発動時なら、この技の2発目から超必殺技につなげられるぞ。

外式・駆け鳳麟／→+Bからつながらなくなったので、使用機会はガクンと減ってしまった。ヒットすれば百壱式・朧車・未完成などで追い打ち可能だ。









矢吹 真吾　基本戦術

けっこー完成してます

まずスタート直後のような中間間合いでは遠距離立ちBで牽制しつつ、真吾キックのチャンスをうかがおう。百拾四式・荒咬み・未完成は発生の早さはそこそこでもダウンを奪えないし、百拾五式・毒咬み・未完成はダウンは奪えるものの発生が遅いのがネックになる、とどちらも一長一短を抱えているので、遠距離戦では真吾キックが主役となる。

いったんダウンを奪うなり、ペースを握るなりすれば、ジャンプC、ジャンプD、ジャンプC＋Dと豊富なジャンプ攻撃がそろっているので跳び込みやすい。空ジャンプからのしゃがみBも織り混ぜて、単調にならないようにしよう。

しゃがみBはキャンセルがかかるようになっているので、いったん➡+Bにつなげて様子見をし、ヒットしていたら強弐百拾弐式・琴月・未完成、ガードされていたら再度真吾キックや百拾四式・荒咬み・未完成、百拾五式・毒咬み・未完成といったガードされても大丈夫な必殺技へつないでいこう。

密着状態でしゃがみBを出すなら、できるだけ真吾謹製　オレ式・銃研ぎ（以下、銃研ぎ）までセットで入力しておこう。相手が間合い内に入ったときは銃研ぎが発動し、もしコマンド入力を失敗しても➡+Bが出るだけなので安心だ。銃研ぎヒット後は強百壱式・朧車・未完成で追い打ちしてもいいし、ジャンプDで追い打ちして着地を攻めるのもいい。ただしK'、テリー、リョウ、ユリ、アテナ、ケンスウ、チン、香緋、チョイはしゃがみ状態に銃研ぎがヒットすると3発目が空振りするので要注意。



銃研ぎが決まれば一気に大ダメージを与えるチャンスだ

連続技1 しゃがみB ——— ➡+B ——— 強弐百拾弐式・琴月・未完成

連続技2 近距離立ちC ——— 真吾謹製　オレ式・銃研ぎ ——— 強百壱式・朧車・未完成

FATAL FURY T

餓狼伝説チーム

テリー・ボガード



PROFILE

キャラ名	テリー・ボガード
声優	橋本　さとし
格闘スタイル	マーシャルアーツ+ジェフ流喧嘩殺法
誕生日	3月15日
年齢	24歳
出身地	アメリカ
血液型	O
身長	182cm
体重	82kg
趣味	ビデオゲーム・トローリング
好きな食べ物	ファーストフード
得意スポーツ	バスケットボール
大切なもの	ジェフの形見のグローブ
嫌いなもの	なめくじ

アンディ・ボガード



PROFILE

キャラ名	アンディ・ボガード
声優	難波　圭一
格闘スタイル	骨法
誕生日	8月16日
年齢	23歳
出身地	アメリカ
血液型	A
身長	172cm
体重	67kg
趣味	修行
好きな食べ物	納豆スパゲティー
得意スポーツ	ショートトラック
大切なもの	修業時代の写真
嫌いなもの	犬

TEAM STORY　餓狼伝説チーム

ーあいつに会った時は、別にこれといって変化があるとは思わなかったー

　トレーニング中の俺は、しばらくの間、呼び鈴が鳴っていることを分からないでいた。気がついたときには、もうすでに10回以上鳴っていたのではないかと思われ、まさに切れる寸前で受話器を取り上げた。と、聞き覚えのある声が受話器の向こう側から愚痴をこぼした。

　「いつもお前は遅いな、たまには早くとれよ。」

　それは、愚痴というよりも久しぶりに仲間と話すことのできた嬉しさからくる笑みが入った穏やかな口調だった。他愛もない会話を1つ、2つ交わしたあと、すぐに本題に入るあいつらしいさっぱりとした、悪く言えば淡泊な感じではあるのだが、それを聞くとどこか安堵感を感じた。

　「今年は裏大会のようだぜ。4人1組で1チームとして登録することができるらしいぞ。あとの2人は……、あいつらだな！　×月×日にいつもの所で落ち合おうぜ！　場所覚えてるよな？……あとの2人には俺の方から連絡しておくから。また、俺達の手で優勝しようぜ！」

　あいつの元にのみ、大会の手紙が届いたらしく、すぐさま俺の方に連絡が来たのだった。

　俺は勿論、断る理由もない、いや……、今までの厳しく血の滲むような修行の成果を試したいくらいだったので、すぐに日本を発つことにした。あいつらに会うのも久しぶりだな、と落ち合う日までの数日間をサウスタウンのホテルで首を長くして待った。

　当日の朝。その日はいつもよりもうなされるほど暑く、目覚めたときにベッドがじっとりと湿って冷たくなっているのが分かった。今思うと、もう既にそのときから厭な予感を身体が感じ取っていたのかもしれなかった。

　ここから待ち合わせの場所までおよそ30分程度かかる。俺は、久々のサウスタウンの街並みを闊歩したかったので、早めにホテルをチェックアウトした。ちょうどホテルを出たところで、聞き覚えのある声が俺の名前を連呼した。振り返ると見慣れた赤い帽子をかぶり足早に俺の方に向かってくるあいつの姿があった。そして、待ち合わせの場所まで2人で、サウスタウンの街並みを闊歩するという嬉しい予定変更となった。

　その時、別にこれといってあいつに変化があるとは思わなかった。いつもと相変わらずの甘いマスクで気さくに話をしていたし、どこか怪我をしていたわけでもなく、肩で風を切って闊歩している柄の悪い狡猾な将校風の大男でさえも、すぐに道を譲ってしまいそうになる、はち切れんばかりの剛腕や、百獣の王であるライオンを、一発で仕留めてしまうという散弾銃で撃ったとしても、その撃った弾がすべて跳ね返ってきそうな分厚い胸板は、今もなお健在であるように見えた。

　俺達は、ちょうどサウスタウンのメイン通りに差しかかった。近頃、街の変化が著しく早く、見たこともない高層ビルや高級ブランドの服、貴金属店などに目を奪われた。

　商店街では、日曜ということもあって、まさに"不景気・戦争"などとは全く無縁です、のような顔をした人々がひしめき合い、平和そのものの賑わいを見せていた。

　買い物に来ていた親子連れの、楽しそうに笑っている子供をやさしい眼差しで見つめながら、あいつがぽつりと呟いた。

「……帰れるかな……。」

　俺は愕然とした。

　そのときのいつもと違うあいつの顔を見たとき、ようやく事の重大さを理解できたような気がした。そう、まるでこれから死にに行くような——!!

　俺の愕然とした表情に気づいたあいつは、先程の言葉をごまかすかのように何やら関係のないことばかり話し始めた。俺も何か適当な言葉を見つけようとしたが、相づちと苦笑いでしかその場を凌ぐことができなかった。

　重苦しい雰囲気が2人の間を漂い、お互い無言のまましばらく歩き続けた。縁起が良くないことはあまり考えないように努めたが、あのときのあいつの顔が、脳裏にしっかりと焼き付いてしまって打ち消すことができなかった。

　アンディの俺たちを呼ぶ声が2人の静寂を打ち破った。

　どうやらいつの間にか待ち合わせの場所まで来ていたらしいが、腕時計に目をやると予定より15分ほど遅れていたことに気がついた。

　「あいつら早いな。ほら、もう来てるぜ、ジョー。早く行かないと舞にどやされそうだ。」

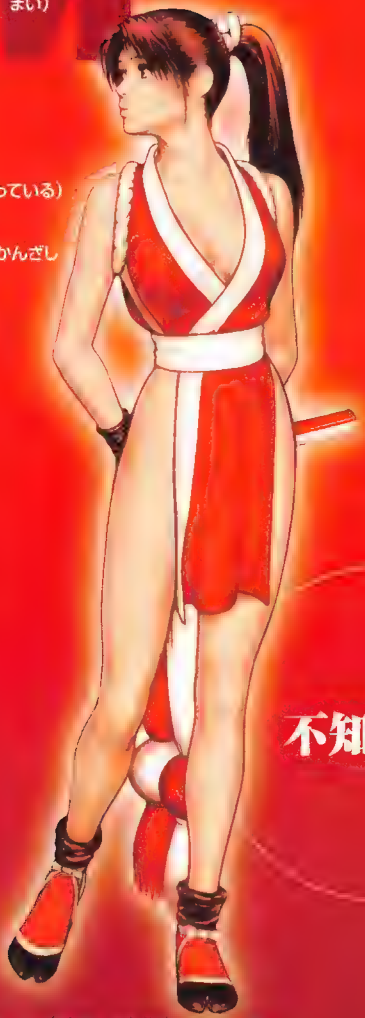
　あいつはそう言って微笑みながら、2人の方へ走っていった。

　案の定、舞は少し遅れてきた俺たちを、いつものお決まりのお転婆調でぷんぷんと膨れていたようだった。

　今思えば、そこへ走っていったあいつの後ろ姿が、あの真夏の暑さのせいだったのか、とても遠くにいたような気がする。

PROFILE

キャラ名	不知火　舞（しらぬい　まい）
声優	曽木　亜古弥
格闘スタイル	不知火流忍術
誕生日	1月1日
年齢	21歳
出身地	日本
血液型	B
身長	165cm
体重	46kg
趣味	料理（お弁当作りに凝っている）
好きな食べ物	お雑煮
得意スポーツ	羽根つき
大切なもの	おばあちゃんの形見のかんざし
嫌いなもの	蜘蛛
備考	B87 W54 H90



不知火 舞



ジョー・ヒガシ

PROFILE

キャラ名	ジョー・ヒガシ
声優	檜山　修之
格闘スタイル	ムエタイ
誕生日	3月29日
年齢	23歳
出身地	日本
血液型	AB
身長	180cm
体重	71kg
趣味	喧嘩
好きな食べ物	ワニの唐揚げ
得意スポーツ	格闘技全般
大切なもの	はちまき
嫌いなもの	正装すること

CHARACTER GRAPHIC キャラクターグラフィック





餓狼伝説チーム

テリー・ボガード

TERRY BOGARD

FATAL FURY TEAM

長いリーチと使い勝手のいい必殺技を持ち、あらゆる状況に対応していけるテリー。ハデなラッシュこそ難しいが、連続技は屈指の破壊力を誇る。落ち着いてチャンスを作っていこう。

通常技

	近距離立ち攻撃	遠距離立ち攻撃	しゃがみ攻撃	垂直ジャンプ攻撃	斜めジャンプ攻撃
Aボタン	通/特/必　上	通/特/必　上	通/特/必　上	×　中	×　中
Bボタン	通/特/必　上	×　上	通/特/必　下	×　中	×　中
Cボタン	特/必、特/必　上、上	×　上	特/必　上	×　中	×　中
Dボタン	特/必　上	×　上	特/必　下	×　中	×　中



ST ダンクゲイザー

B+C　×　上



共通 ふっとばし攻撃

C+D　特/必　上



共通 ガードキャンセルふっとばし攻撃

ガード中C+D　×　上



共通 空中ふっとばし攻撃

ジャンプ中C+D　×　上



投げ技 グラスピングアッパー

➡or⬅+C



投げ技 バスタースルー

➡or⬅+D



共通 かわし移動攻撃

かわし移動中AorBorCorD　×　上



遠距離立ちB／リーチが長く、中間距離での牽制には欠かせない。技の出は早いが硬直は長めなので、ヒットしても無理はしないこと。
しゃがみB／接近戦での要となる技。下段技でキャンセルもかかる。⬈+Cにつないでいこう。
近距離立ちC／2段技なので、超必殺技でのキャンセルが簡単。連続技のつなぎに使える。
近距離立ちD／近距離立ちCと発生が同じで、こちらは攻撃判定の持続とキャンセル受け付け時間が長い。相手の起き上がりなどに重ね、⬈+Cを経由して連続技を狙うのが基本。
遠距離立ちC／判定が強く、相手の攻撃してきた手足を直接殴るのに向いている。硬直は長いが、ほとんどのキャラのしゃがみ状態に当てることができるのは心強い。
ふっとばし攻撃／空キャンセルで必殺技が出せるとはいえ、技の出は遅い。しかし足元に当たり判定がないので、相手のジャンプ攻撃にガードキャンセルふっとばし攻撃を狙ったら、暴発して空ジャンプからのしゃがみBなどをスカしつつ決まってしまうこともある。
ジャンプD／跳び込むときはこれがメイン。めくり性能もあるが、あまりアテにしないこと。
空中ふっとばし攻撃／横から上方向にかけて攻撃が出るので、空対空として優秀だ。
ダンクゲイザー／最初にタックルをしながら出現し、ガードされるか空振りしたら、その場でパワーゲイザー（威力は低い）を出す。ブレイキャラの硬直が短ければ、浮いた相手に追い打ちすることも可能だ。タックルがヒットした場合は、ハイアンクルゲイザーのようなモーションで追い打ちする。この時のパワーゲイザーはダウン状態にも当たるが、その前のアッパーがヒットしたときに受け身をとられると当たらない。
ガードキャンセルふっとばし攻撃／発生が早く、攻撃範囲も広い。動作時間も短めで、強い技だ。

特殊技 ライジングアッパー

↘+C	必(必)	上(上)



特殊技 ハンマーパンチ

→+A	×(必)	中(上)



必殺技 バーンナックル

↓↙←+AorC	×	上



必殺技 パワーウェイブ

↓↘→+A	SC	上



必殺技 ラウンドウェイブ

↓↘→+C	SC	下



必殺技 ライジングタックル

↓タメ↑+AorC	1発目のみSC	上



必殺技 クラックシュート

↓↙←+BorD	×	上



必殺技 パワーチャージ

←↙↓↘→+BorD	×	上



必殺技 パワーダンク

パワーチャージ中→↓↘+BorD	×	中



必殺技 パワードライブ

→↓↘+AorC	SC、SC	上



必殺技 パワーシュート

→↓↘+BorD	SC、×	上、中



ライジングアッパー／見た目どおりのアッパーだが、特殊技なので通常技からキャンセルで出せる。弱攻撃からつながるほか、『K.O.F.'98』よりもキャンセル可能な時間帯が長くなったので、超必殺技へつなぐことも比較的容易になった。また、単発で使ったときの対空性能も高い。
ハンマーパンチ／中段判定の打撃技で、近距離立ちDを遅めにキャンセルして使うのが基本。ただし、ヒットさせても不利になってしまうほど硬直が長いので、うまくフォローしよう。
バーンナックル／テリーの代名詞的な技。攻撃判定の強さを生かし、中間距離から弱の先端ギリギリを当てるように出すといい。強を使うときは、遠距離でパワーウェイブを出した直後に出してみよう。パワーウェイブをガードした直後になにかしようとして当たることもあるぞ。
ライジングタックル／強には長い無敵時間があるので、相手の攻撃を一方的に返すことができる。とくに相手の跳び込みは確実に落とせるので、こまめにタメを作っておこう。
パワーチャージ／硬直は長いものの、パワーダンクまでつないだときの威力が高いので、強攻撃からの連続技に使いたい。
パワーシュート／肘打ち→ハイキックのコンビネーションで、2段目は中段判定になる。が、ガードされると反撃されるので、このことを知っている相手には使わないほうがいいだろう。
パワーゲイザー／目の前に気柱を打ち上げる。出始めに無敵時間があり、ある程度は防御的に使うことが可能。技の発生は強のほうが早く無敵時間も長いので、出す時はCボタンを使おう。
ハイアングルゲイザー／ノーマル版に無敵はない（暗転前でもつぶされてしまう）が、攻撃力が非常に高いので、強攻撃からの連続技に組み込むといい。MAX版は威力がさらに上がり、攻撃判定が出る直前まで無敵になる。

超必殺 パワーゲイザー

↓↙←↙→+AorC



MAX パワーゲイザー

↓↙←↙→+AorC



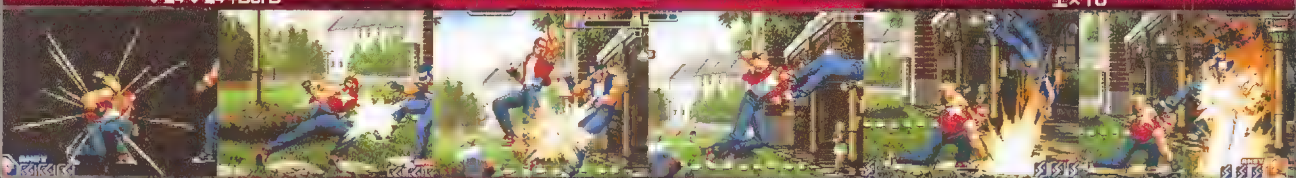
超必殺 ハイアングルゲイザー

↓↘→↓↘→+BorD



MAX ハイアングルゲイザー

↓↘→↓↘→+BorD



テリー・ボガード　基本戦術

じっくりとチャンスを待て！

テリーはどちらかというとパワータイプに属するキャラなので、いきなりジャンプやダッシュなどの大技に出るのは危険。まずは遠距離立ちBと弱バーンナックルでていねいに牽制し、ダウンを奪うか、画面端まで追い込んでいこう。画面端なら中ジャンプで相手を飛び越してしまうことはないので、ジャンプからの攻めを狙えるチャンスが増す。パワーゲージを溜めることに重点を置き、ガードキャンセルふっとばし攻撃で追い詰めるのもおもしろい戦略だ。

破壊力はバツグン！

相手のスキに飛び込むことができたら、連続技で一気に大ダメージを狙っていく。ジャンプDでの飛び込みを意識しつつ、それを出さずに着地時に連続技１を仕掛ける選択も混ぜ、相手のガードを揺さぶろう。どちらが決まるにせよ、相手の体力を3分の1～半分奪うことができる。もしガードされても、キャンセルパワーウェイブなどでペースを維持することは十分可能だ。

逆に攻められてしまった時は、強ライジングタックルで切り返していこう。



なにも出さないほか、ジャンプBなどの空振りを見せておくのも有効



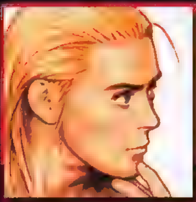
しゃがみB×1～2→↖+Cとつないでいる間にヒット確認し、



きっちり必殺技まで決めたい。パワーダンク後はさらに起き攻めだ

連続技1　しゃがみB×2 → ↖+C → 強パワーチャージ → パワーダンク

連続技2　ジャンプD → 近距離立ちC（2段目） → 強ハイアングルゲイザー



餓狼伝説チーム

アンディ・ボガード

ANDY BOGARD

必殺技を主軸に連係を組み立て、起き攻めで一気に相手を畳み込んでいくのがアンディの戦闘スタイル。攻めの虚と実を巧みに使い分けて、常に相手の裏をかけ。

















しゃがみA／キャンセルをかけることができるので、連続技の中継ぎに使用する。必殺技の撃壁背水掌や、特殊技の上げ面につなげよう。
しゃがみB／下段の弱攻撃で今年からキャンセルがかからなくなったが、目押しでしゃがみAにつなげれば連続技の起点となる。
しゃがみC／強攻撃なので技の攻撃発生までが遅いが、少し離れた間合いでもキャンセルをかけられる貴重な通常技。状況を見ずに、とりあえず飛翔拳につなげておくのが安全な選択肢だ。
しゃがみD／そこそこのリーチを持つ下段攻撃。当たればダウンさせることができる。
近距離立ちA／今年は新グラフィックになり、前作よりも攻撃する高さが低くなった。技を連係させていくときに使うといい。
近距離立ちB／攻撃判定の発生までが速い。当てたときのヒットバックが小さいので、撃壁背水掌をキャンセルから出す場合に有効。
遠距離立ちB／攻撃判定が斜め上方へ向いているので、跳び込み防止を兼ねてやや遠めから技を出していくといい。
斜めジャンプD／跳び込みの基本。横方向に強いので、中間距離で中ジャンプから使うといい。
空中ふっとばし攻撃／今回リニューアルされた技の一つ。斜めジャンプDと似たグラフィックとなり、そのリーチの長さを生かした用途が増えている。前作のように空対空用の技ではなく、垂直ジャンプから先端を当てるといった使い方をすることで、戦略に幅を持たせていくことができる。
かわし移動攻撃／アンディの通常技はリーチや攻撃判定の面でやや使いにくい感があるが、今年はこのかわし移動攻撃の存在がそういった難点をカバーしている。リーチが長く発生が早いので、かわし移動中は常にボタンを押せる用意をしておこう。

特集 アンディ・ボガード 餓狼伝説チーム

特殊技 上顎
→+B ｜ ×(×) ｜ 中(上)



特殊技 上げ面
↘+A ｜ 弱、×(弱、×) ｜ 上、上(上、上)



必殺技 斬影拳
↙→+AorC ｜ 弱のみSC ｜ 上



必殺技 疾風横拳(しっぷうおうけん)
斬影拳ヒット中 ↓↘→+AorC ｜ SC ｜ 上



必殺技 飛翔拳
↓↙←+A ｜ SC ｜ 上



必殺技 激・飛翔拳
↓↙←+C ｜ 弱 SC 強× ｜ 上



必殺技 昇龍弾
→↓↘+AorC ｜ 1発目のみSC ｜ 上



必殺技 空破弾
←↙↓↘→+BorD ｜ × ｜ 上



必殺技 撃壁背水掌
投げ間合い←↙↓↘→+AorC ｜ SC、SC、×、× ｜ 下、上、上、上



必殺技 幻影不知火
ジャンプ中↓↘→+BorD ｜ × ｜ 上



必殺技 幻影不知火：上顎
幻影不知火着地後BorD ｜ × ｜ 中



必殺技 幻影不知火：下顎
幻影不知火着地後AorC ｜ SC ｜ 下



斬影拳／移動突進技の斬影拳は、ヒットしてもガードされても同じくらい技後のスキが大きい。今年は斬影拳後の追加入力技が去年までの我弾幸から疾風横拳に変更され、この技はガードされると相手との距離が離れるようになっている。これを利用して、斬影拳を出すときは必ず疾風横拳までつなげてスキを軽減するといい。
飛翔拳／今年はグラフィックが「RBシリーズ」のものに変更されたが、技の性質は飛び道具ではなく「気を打ちつける」従来通りのもの。射程距離は去年よりやや短くなったが、そのぶん硬直が短いため、「とりあえず相手の動きを止める」といった使い方ができる。
空破弾／これまでのアンディで対空事情を考えたとき、対空技＝昇龍弾という構図は不変であった。しかし、『K.O.F'99』ではこれが当てはまらない。当たり判定が極端に弱い今回の昇龍弾を対空に使うなら、空中の相手に対する当たりが強力な空破弾を使ったほうが、実戦でいい結果がでることのほうが多いのだ。これまで連続技用だった空破弾は、今年はその使い方を見直すべき技の一つである。
幻影不知火シリーズ／幻影不知火：下顎が下段攻撃判定になったことに伴い、幻影不知火からの追加技は上顎の中段と下顎の下段で事実上の2択技となった。しかし、幻影不知火：上顎は去年にも増してしゃがみ状態にヒットしないキャラが増えていることに注意。
超裂破弾／今年はMAX版の攻撃力が目を見張るほどアップしている。体力赤点滅時なら撃壁背水掌からの追い打ちとしてベストな選択肢だ。
斬影流星拳／新たな超必殺技で、斬影拳から去年までの飛翔流星拳につなぐ。技の出掛かりに無敵時間があるうえ、突進するので格段に使いやすい。カウンターモード時は撃壁背水掌をスーパーキャンセルしてつなぐのが効果的。

+AorC 上×8



MAX

+AorC 上×8



+BorD 上×7 上×9



MAX

+BorD 上×16



アンディ・ボガード　基本戦術

アンディは通常技よりも必殺技を主体としたほうが闘いやすい。跳び込みは横に長い斜め中ジャンプDを軸とし、画面端が絡まない場所でなら斬影拳→疾風横拳で攻めていく。この斬影拳→疾風横拳はガードされても間合いが離れるため、よほどリーチが長く性能のいい弱攻撃でもない限り反撃を受けにくい。ガードされたときにはパワーゲージが大幅に溜まるという利点もあるので、この技はうまく活用したい。

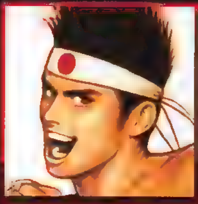
跳び込みからはヒットかガードかを問わずに出しきることができる「斜め中ジャンプD→近距離立ちC→（キャンセル）飛翔拳」を使い、飛翔拳をガードされていたら先述の斬影拳→疾風横拳か、よくジャンプする相手には空破弾で対処していこう。

こうしてダウンを奪ったら、相手の起き上がりに技を重ねてさらに攻めていく。地上から起き上がりを攻めるときは「しゃがみB→しゃがみA→上げ面→（キャンセル）斬影拳→疾風横拳」。空中から相手の起き上がりを攻める場合は、相手を跳び越しぎみの角度から幻影不知火を重ねる。幻影不知火からは基本的に下顎につなげ、時には追加入力をしないでワンテンポ置いてから撃壁背水掌を狙うのもひとつの手段だ。

接近戦の要となる必殺技が撃壁背水掌だ。撃壁背水掌はかわし移動後や、空中ふっとばし攻撃をガードさせて空ジャンプから仕掛けるなど「相手の虚を突ける状況」から出すのが鉄則だ。ただし、この技は「投げが成立する条件下でのみ出せるガード不能の打撃技」である。このことをよく理解して使おう。また、撃壁背水掌は技後に打撃で追撃が可能。通常は強空破弾で、体力赤点滅時ならMAX版の強超裂破弾が望ましい。カウンターモードを発動したら、狙いめなのが撃壁背水掌の2段目にスーパーキャンセルをかけ斬影流星拳につなぐ連続技。ただ、ここではカウンターモードの発動を強くは勧めない。発動はゲージを全部使ってしまうし、それによりMAX版の超必殺技が出せなくなるからだ。自分なりに状況別の攻め方をいくつか用意しておき、戦況を見極めつつ攻め方を変えていくといった臨機応変さをもって対処してほしい。

連続技1　しゃがみB ―― しゃがみA ―― 上げ面（1段目） ―― 斬影拳 ―― 疾風横拳

連続技2　カウンターモード中　弱撃壁背水掌 SC ―― 斬影流星拳



餓狼伝説チーム
ジョー・ヒガシ
JOE HIGASHI

FATAL FURY TEAM

今年のハリケーンアッパーは適当に連発しても大丈夫なほど高性能ではない。やや離れた間合いから正拳やミドルキック、スラッシュキック＆黄金のカカトの2大突進技を駆使しよう。

通常技

	近距離立ち攻撃	遠距離立ち攻撃	しゃがみ攻撃	垂直ジャンプ攻撃	斜めジャンプ攻撃
Aボタン	特/必/超　上	通　上	通/特/必/超　上	×　中	×　中
Bボタン	特/必/超　上	特/必/超　上	通　下	×　中	×　中
Cボタン	特/必/超　上	×　上	×　上	×　中	×　中
Dボタン	特/必/超　上	×　上	特/必/超　下	×　中	×　中



ST オラオラ爆裂拳
B+C　×　上



共通 ふっとばし攻撃
C+D　必/超　上



共通 ガードキャンセルふっとばし攻撃
ガード中C+D　必/超　上



共通 空中ふっとばし攻撃
ジャンプ中C+D　×　上



投げ技 ひざ地獄
←or→+C



投げ技 レッグスルー
←or→+D



共通 かわし移動攻撃
かわし移動中AorBorCorD　×　上



遠距離立ちC／中間間合いでの戦いを好むヒガシにとって、リーチの長い牽制兼ジャンプ防止として重宝する技だ。リーチは遠距離立ちDにはやや劣るが、出の早さや判定の強さは優秀。
遠距離立ちD／遠距離立ちCと同じく中間間合いでの主力となる通常技。リーチの長さがウリ。
ジャンプC／相手の足払い系の技にヒットする（けど、たいてい相打ちになる）ほど下方向に判定の出るジャンプ攻撃。ただ、判定が下のほうに出るといっても必ずしも判定が強いというわけではないので気をつけよう。ジャンプ攻撃としての性能は平均クラス。
オラオラ爆裂拳／画面端から跳び蹴りで現れ、ヒットすれば爆裂拳で攻撃する。相手を地上に貼り付けておく形になるので、追い打ちはしやすい。最大の欠点はストライカーの攻撃範囲が狭いこと。自分側の画面端（1Pなら左、2Pなら右側）で、相手と密着していないと初めの跳び蹴りがヒットしない。また、しゃがんでいる相手に当たったときも爆裂拳がヒットせず、途中からガードされてしまうことも多い。
ふっとばし攻撃／ふっとばし攻撃はリーチは長いが、発生が遅いのが難点。この技を使う間合いなら、ほかの遠距離攻撃や必殺技のほうが使いやすい。ただ、ガードキャンセルふっとばし攻撃は発生も早く、相手との間合いを離せるので、距離をとりたいヒガシにとっては必須。パワーゲージは積極的にガードキャンセルに。
空中ふっとばし攻撃／グラフィックが変更された空中ふっとばし攻撃は、発生が早く横方向に対して強いので、どちらかというと空対空向き。黄金のカカトが空中ヒットしたときの追い打ち技としても適している。
ひざ地獄／つかみ系の投げ技なので、投げはずしされないのが最大の特長。相手をつかんだらレバガチャでヒット数＆威力増加を狙おう。















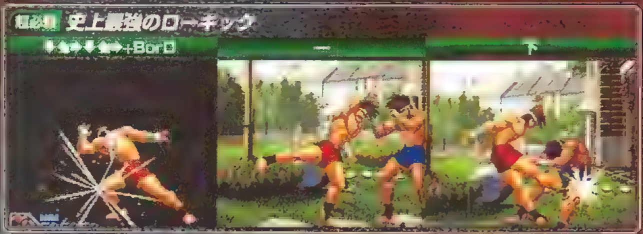


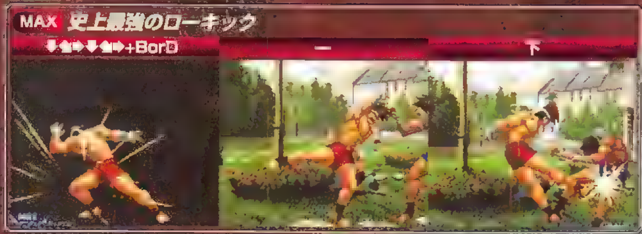
ローキック／リーチの長さは特筆すべきほどではないが、遠距離間合いから出せる技でキャンセルが可能というのがポイント。ローキックがヒットすればスラッシュキックまで連続技になるので、このふたつは常にセットで入力するようにしよう。
スライディング／たとえヒットしてもダウンしないうえに、自分のほうが硬直が長い。しかし、その欠点を補って余りあるリーチの長さがある。遠距離で出せばガードされても反撃されにくい。
スラッシュキック／中間間合いで繰り出していく技の中心となる。相手にガードされると硬直自体は長いが、間合いがかなり離れるので反撃は受けにくい。ヒガシの得意とする中間間合いをキープし続けられる。
黄金のカカト／直線的なスラッシュキックに対し、放物線を描くので、ジャンプを防ぐような使い方もできる。黄金のカカトが空中の相手にヒットした場合、さらに追い打ちしていくことが可能。間合いによってジャンプB、ジャンプC＋D、スラッシュキック、タイガーキックなどいろいろな技が入るがジャンプC＋Dが確実だ。
爆裂拳／近距離でのダメージソースとなるのが爆裂拳。しゃがみAで割り込んだり、かわし移動にしゃがみAを合わせてボタンを連打して爆裂拳へつなごう。2→3、4→5、6→7発目はつながりにくいので、なるべく早い段階で爆裂フィニッシュへつないでしまおう。1、2、4、5発目でキャンセルすれば弱の爆裂フィニッシュへつながる。6発目からでも強ならつながるぞ。なお、7～12発目は1～6発目の繰り返しになっている。
爆裂ハリケーンタイガーカカト／全体的にヒガシの超必殺技は技の発生が遅いが、唯一連続技に組み込めるのがコレ。弱のほうが発生が早いので弱を使おう。

技 ジョー・ヒガシ 餓狼伝説チーム













ジョー・ヒガシ　基本戦術

思い切りのよさが肝心!?

ヒガシの代名詞的な技といえばハリケーンアッパーだが、今年は技のスキが大きいため、カンタンに飛び越えられてしまうことが多い。飛び込みを許してしまいそうな中間距離では単発での使用は避け、しゃがみDや●+Bにキャンセルをかけて撃つようにしよう。相手を端に追い詰めたら、逆に思い切って近い間合いで撃ったほうが、ジャンプした瞬間にヒットしやすい。

中間間合いでは遠距離立ちC、遠距離立ちD、スラッシュキック、黄金のカカトといった優秀な技が多い。まずはこの立ちCや立ちDが当たるくらいの間合いをキープしよう。

遠距離立ちCや遠距離立ちDをヒットあるいはガードさせて主導権を握ったら、相手が地上にいそうならスラッシュキック、ジャンプしそうなら黄金のカカトの出番。ここは判断力よりも慣れや経験(直感？)がモノをいう局面だ。細かい連係よりも一撃の威力で勝負しよう。

もし得意とする中間間合いをキープできずに近寄られてしまったら、しゃがみBやしゃがみAからの爆裂拳でいったん間合いを離してから、また遠距離立ちCや立ちDで押し返してやろう。ヒガシは超必殺技を決める機会の少ないキャラなので、ゲージはガードキャンセルに多めにまわしてしまってもいいだろう。

タイガーキックは無敵時間が長いものの、発生が遅いので対空で出しても着地されてしまうことがままある。地上の相手に対しても2段目がヒットしないとダウンさせられずに反撃を受けてしまうので、使うのはここ一番というときだけにしよう。



まるのだ

連続技1　しゃがみB ― しゃがみA ― 爆裂拳（4段目） ― 強爆裂フィニッシュ

連続技2　ジャンプC ― 近距離立ちC ― ➡＋B ― 弱爆裂ハリケーンタイガーカカト



餓狼伝説チーム

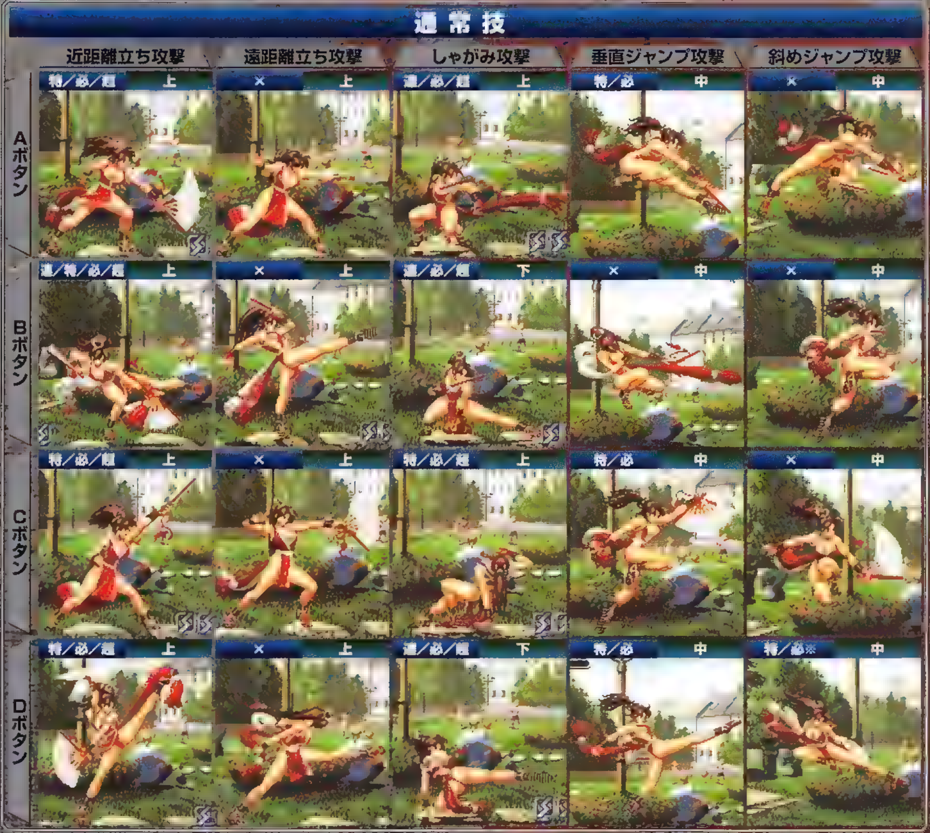
FATAL FURY TEAM

不知火 舞

MAI SIRANUI

強さ、そしてバリエーションの豊かさの双方においてトップと言っていいほどの空中戦能力を誇る舞。地上の連続技もすばらしいものを持っている。不安要素は地上対空と割り込みだ。

通常技



※↓+B、↓+Dのみキャンセル可能

















近距離立ちA／近距離になる間合いがBより広いためしゃがみBからの連続技として使える。
遠距離立ちB／遠距離立ちAと並んで、地上牽制技として役に立つ技。こちらはリーチが長い代わりにしゃがまれると当たりにくい。
しゃがみB／下段攻撃。ここから連続技を狙っていくことができる。近距離立ちDと技の発生スピードは同じ。
近距離立ちC／発生が早いので跳び込み攻撃からつなぎやすい。対空技に適していないので遠距離立ちCを使うときは間合いに気をつけよう。
遠距離立ちC／ジャンプしようとした相手を攻撃できる技。とくに小ジャンプに対して効果的。
しゃがみC／近距離立ちCに比べ、技の発生が遅い代わりにガード弾かれ状態にさせやすい。間合いが限定されないので扱いやすい。
近距離立ちD／しゃがみC並みにガード弾かれ状態にさせやすく、技の発生はしゃがみCよりも早い。近距離立ちCよりは技の出が遅いので、この2つの技の中間に位置する技だ。
遠距離立ちD／比較的足もとに強い牽制技。空振りさせず、相手に当てるように使おう。
斜めジャンプC／恐るべき発生の早さを持つジャンプ攻撃。攻撃判定も見た目以上に大きく、空中戦ではまず負けないぞ。
斜めジャンプD／斜めジャンプCに比べ下方向に強い技。一応めくり能力も持っているため、相手の頭上を狙えばガード方向が分かりにくい。
垂直ジャンプD／横方向にリーチが長い技。垂直ジャンプしたときに頼りにしたい。頭上を跳ねまわられているときは垂直ジャンプCだ。
ふっとばし攻撃／まったく新しい技になったふっとばし攻撃。足もとが無敵になる。宙に浮いてるように見えるが、地上技扱い。
夢桜／ジャンプCと併用して使えば効果的。相手のジャンプと軌道をうまく合わせよう。

特殊技 **紅鶴の舞**
↓+B｜×、×(SC、×)｜下、上(下、上)



特殊技 **黒燕の舞**
→+B｜×(SC)｜中(上)



特殊技 **大輪風車落とし**
ジャンプ中↓+A｜必(必)｜上(上)



特殊技 **浮羽**
ジャンプ中↓+B｜×｜中



特殊技 **山桜桃（ゆすらうめ）**
ジャンプ中↓+D｜×｜中



必殺技 **龍炎舞**
↓↙←+AorC｜SC※｜上



※小夜千鳥からキャンセルで出した場合は

必殺技 **小夜千鳥**
↓↙←+BorD｜×｜上



必殺技 **花蝶扇**
↓↘→+AorC｜SC｜上



必殺技 **必殺忍蜂**
←↙↓↘→+BorD｜×｜上



必殺技 **ムササビの舞（空中）**
ジャンプ中↓↙←+AorC｜×｜上



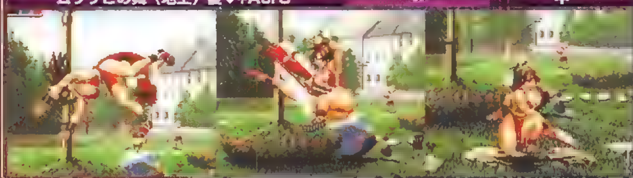
必殺技 **ムササビの舞（地上）**
↓タメ↑+AorC(押し続け)｜×｜上



必殺技 **ムササビの舞（空中）**
ムササビの舞（地上）後↓↙←+AorC｜×｜中



必殺技 **山桜桃（ゆすらゆめ）**
ムササビの舞（地上）後↓+AorC｜×｜中

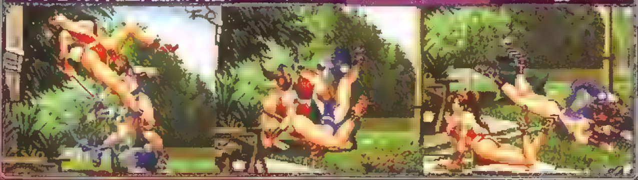


紅鶴の舞／１段目が下段攻撃。通常技からキャンセルで使えば、技の１段目にキャンセルがかかるようになる。
黒燕の舞／中段攻撃。ここから連続技を狙っていくこともできる。
浮羽／ゆっくり真下方向に落下する技。相手の頭上で出せば逆ガードを狙えなくもないが、どちらでもガードできることも多い。
山桜桃／斜め下方向にヒップアタックする技。相手の頭上を狙って使うことが多い。相手の低い位置でガードさせれば反撃を受けにくい。
龍炎舞／主に連続技として使用される技。ガードされても反撃は受けないので、気軽に使っていける。カウンターモード時はここから超必殺忍蜂がつながる。弱は足もとが無敵だ。
小夜千鳥／主に連続技として使っていくことができる技。追加入力で龍炎舞が出せる。追加入力で出した龍炎舞は通常の龍炎舞とは異なり、相手がダウンする。
必殺忍蜂／突進技。小夜千鳥→龍炎舞のほうがダメージが大きいため、今年は影が薄い。
ムササビの舞／空中版と地上版がある。空中から出すタイプは扱いやすいため多用される。地上から出すタイプは今年になって追加技が大量に追加された。追加技は壁ターン後に出せるようになる。専用の空中投げ桃花鳥つぶてもある。
超必殺忍蜂／主に連続技として使われる突進技。出始めに無敵があるが攻撃判定が出る少し前に切れてしまう。無敵部分で相手の攻撃をスカすように使えば、割り込みに使えないこともない。その場合は弱で出した方が発生が早い。MAX版は長い時間無敵だが発生が非常に遅くなるぞ。
鳳凰の舞／出始めに長めの無敵があり、相手の攻撃をスカして攻撃することができる。弱で出せば発生が早く、強で出せば無敵が長い。どちらも攻撃判定が出る前に無敵は切れる。

必殺技 浮羽（うきはね）
ムササビの舞（地上）後↓+BorD | × | 中



必殺技 桃花鳥つぶて（ときつぶて）
ムササビの舞（地上）後投げ間合い↓↙←+BorD | × | 投



超必殺技 超必殺忍蜂
↓↙←↙↓↘→+BorD | × | 上



MAX 超必殺忍蜂
↓↙←↙↓↘→+BorD | × | 上



超必殺技 水鳥の舞
↓↘→↓↘→+AorC | × | 上



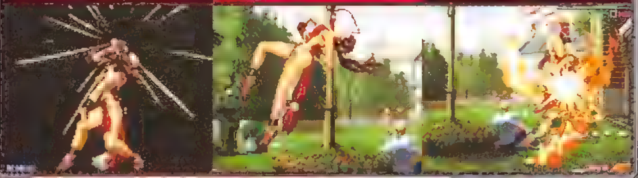
MAX 水鳥の舞
↓↘→↓↘→+AorC | × | 上



超必殺技 鳳凰の舞
↓↙←↓↙←+AorC | × | 上



MAX 鳳凰の舞
↓↙←↓↙←+AorC | × | 上



不知火 舞　基本戦術

最も単純な形から

今年の舞には非常に強力な連続技がある。近距離立ちC→↘+B（1段目）→弱小夜千鳥→強龍炎舞だ。何はなくともまずこの連続技をマスターしよう。強龍炎舞を出しにくい人は、強龍炎舞のコマンドを弱小夜千鳥がヒットする前に完成させるよう入力するとよい。

次に注目したいのは斜めジャンプCだ。レバーを入れて空中投げ入力も兼ねたこの技は空中戦では向かうところ敵なしだ。

この二つを覚えておくだけでも何とかなる。すなわち斜めジャンプCをフルに活用して相手に接近し、連続技を相手に当てていくという形だ。この連係は必ずしも相手にヒットさせる必要はない。1回ガードさせればパワーゲージが3分の2本溜まり、3回もガードさせれば、相手はガード弾かれ状態になる。

連続技の活用

前の小見出しでは連続技の1段目を近距離立ちCにしておいた。しかし跳び込みからのつなぎよりも、ガード弾きを重視する人は近距離立ちCを近距離立ちDに変えるとよい。そうすれば2回ガードさせただけでガード弾きを狙えるようになる。

1段目をしゃがみBにする手もある。しゃがみB→近距離立ちA→↘+B→弱小夜千鳥→強龍炎舞という形だ。これならば下段攻撃スタートの連続技になるため、何も技を出さずにジャンプして着地したあとに、相手の下段を攻めることができるようになる。発生が早い近距離立ちCをとるか、近距離立ちDのガード弾きをとるか、しゃがみBの下段判定をとるか微妙なところだ。さらに言えば間合いに左右されにくいしゃがみCも捨てがたい。1段目以外では、ヒット確認できてパワーゲージもあるときは近立ちC→↘+B→超必殺忍蜂、カウンターモード時なら近立ちC→↘+B→強龍炎舞→超必殺忍蜂としてみるとよい。

狙いを決めよう

斜めジャンプCと連続技が基本となり、ここからさまざまな戦法が作られる。その際に何を狙うかを決めておこう。例えばガード弾き狙いなら、パワーゲージを溜めてカウンターモード、の流れが効果的になるし画面端でしゃがみC→→+B→しゃがみCの形も生まれてくるぞ。

連続技　近距離立ちC → ↘+B（1段目） → 弱小夜千鳥 → 強龍炎舞

特集 — 不知火 舞
餓狼伝説チーム

ART OF FIGH

主人公チーム



リョウ・サカザキ

PROFILE

キャラ名	リョウ・サカザキ
声優	[illegible]
格闘スタイル	[illegible]
誕生日	[illegible]
年齢	24歳
出身地	日本
血液型	O
身長	[illegible]
体重	75kg
趣味	[illegible]
好きな食べ物	[illegible]
得意スポーツ	[illegible]
大切なもの	[illegible]
嫌いなもの	[illegible]



ユリ・サカザキ

PROFILE

キャラ名	ユリ・サカザキ
声優	ほりえかおり
格闘スタイル	極限流空手
誕生日	12月7日
年齢	20歳
出身地	日本
血液型	A
身長	168cm
体重	54kg
趣味	カラオケ
好きな食べ物	甘口カレー・梅干し（自家製）
得意スポーツ	ソフトボール
大切なもの	友達・ママの形見のパールのイヤリング
嫌いなもの	タコ・タコみたいな人・優柔不断な男
備考	B82 W58 H86

TEAM STORY

龍虎の拳チーム

「うーーん、……」
ユリは夢を見ていた。
どこかは分からない。崩れていく瓦礫に埋もれていく父タクマ。それを助けられないでいる自分。
「お父さん!!」
ガバッと起き上がって目が覚めた。
「あー、なんて夢なんだろ……。」
いつも父の相手をするのが面倒くさいユリであったが、夢はやけにリアルで、父が本当に死ぬのではないかという生々しいものであった。
「やだやだ、変な夢は忘れて、今日も1日頑張るぞ！」
そんな悪夢を振り払うかのように自分に言い聞かせると、彼女は素早くトレーニングウェアに着替え、トントンと階段をかけ降りていった。

タ──ン、タ──ン。
朝っぱらから台所で、そばを叩きつける音が聞こえる。
作っているのはもちろんタクマ・サカザキ。知る人ぞ知る極限流空手創始者である。
「お、起きたなユリ。今日も、そばは上出来だぞ。どうだお前も食わんか？」
「いい、いいよ……。」
こんな親父……心配して損した。
あんな、なんべん殺しても死ぬとはとても思えない親父の最後を夢で見るなんて、そうはないなと、思いながら、ユリは朝のさわやかな風に体をまかせて、かけだしていった。

日がもう昇り、街が動き始めた頃、一汗かいたユリが帰ってくるのを一人の男が玄関先で待っていた。
赤い胴着の男。極限流空手師範代。リョウ・サカザキである。
「もう！　お兄ちゃん！　いい加減その胴着洗いなさいよ！　すごいにおいだよ!!」
「なに!?　これは今まで闘ってきた男たちの！い、いいや、そんなことはどうでもいい。それよりもユリ、親父が話したいことがあるそうだ」
「えーーー」
「まあ、ユリちゃん。話くらい聞いてもええんとちゃうか？」
兄の後ろから見慣れた顔がスッと出てきた。
「あ、ロバートさん！」
ロバート・ガルシア。ガルシア財閥の御曹司。兄であるリョウ・サカザキの良きライバルであり、友人である。
「ロバートさんまで呼ぶなんて……これは、まさか！」
「そうや、たぶん今年もキング・オブ・ファイターズがあるんとちゃうかな？」
「よおし！　そういうことなら話を聞く価値もあるみたい。で、お父さんは？」
「今、道場にいる」
「じゃ、行きましょ」
聞いた途端に、ユリは道場の方に足を向けた。
「あ、ユリちゃん。待ってえな。そない急がんでも師匠は逃げへんて」
ユリは、すたすたと道場の方へ向かって歩きながら、もう今年もキング・オブ・ファイターズの季節がやってきたなと思うのであった。

道場に3人が着くと、なかでは既にタクマが正座の姿で待っていた。
「おお、3人とも揃ったな。まあ、こっちに来い」
「親父、話というのは？」
正座をしながらリョウが尋ねた。
「うむ。実はな、道場にこれが届いた」
タクマが差し出したもの。それはまぎれもなくキング・オブ・ファイターズの招待状であった。
「やはり今年もキング・オブ・ファイターズの大会が開かれるのか」
神妙な顔つきでリョウが答えた。
「にしては、今年はなんやテレビの宣伝もしてへんし、規模が小さくなって地味やなあ。まあ、キング・オブ・ファイターズの大会はハプニング続きやさかい、大きなスポンサーは尻込みしてもしゃあないか」
「それで今年も出場ってことだろうけど、今回私、ほかの人たちと組みたいな」
「いや、ユリ。お前は我々極限流チームの一員として出場してもらう」
タクマが即答した。
「え～どうして？　だってお兄ちゃんでしょ？ロバートさんでしょ？　お父さんが出たら定員オーバーじゃない！」
「実はな、今回は4人1組のチーム戦のようなのだ。」
「ゲッ！　じゃあ私、今回も女性格闘家チームとして、出場できないの？」
「ユリ！　お前は極限流のチームの1人だということを忘れるな！　それは……」
「はいはい。お父さんの説教はもういいです！あ～あ、でも今回はお兄ちゃんたちとは違う人たちと組みたかったな……」
「まあ、ユリちゃん。ええやないか。今回は極限流空手全員出場や。こんなことめったにないで」
「それはそうだけど……」
「ユリ！　文句を言うな！　お前はいつも……」
「はいはい！　分かりましたよ！　お父さんたちと出場しますって！　じゃあ、私、トレーニングの続きがあるから」
「待て、ユリ。親父の話はまだ……」
リョウが止めるのも聞かず、ユリは道場をあとにした。

ユリは道場の裏にある松の樹の下にいた。
「もうっ、お兄ちゃんたちのいいようにされるのはなんだか、しゃくだけど、まあ、大会に出られるだけでもよしとしないと……」
それと……
どうも、気にかかることがある。今朝に見た夢である。
お父さんとキング・オブ・ファイターズの大会は何か関係があるのかしら？　それとも全然関係のないことなのかしら？　いずれにしても大会に出れば何か分かるはず！
ユリは妙な不安とそれと同じくらいの期待を胸に秘め、大会に出場するのであった。
今年の夏も熱くなりそうである。

TING TEAM



タクマ・サカザキ



ロバート・ガルシア

PROFILE

キャラ名	ロバート・ガルシア
声優	[illegible]
格闘スタイル	[illegible]
誕生日	[illegible]
年齢	[illegible]
出身地	[illegible]
血液型	[illegible]
身長	[illegible]
体重	[illegible]
趣味	車のコレクション
好きな食べ物	ヤキソバ・スシ
得意スポーツ	モータースポーツ
大切なもの	車のコレクション
嫌いなもの	ラッキョウ

PROFILE

キャラ名	タクマ・サカザキ
声優	津田　英治
格闘スタイル	[illegible]
誕生日	2月4日
年齢	[illegible]
出身地	[illegible]
血液型	[illegible]
身長	[illegible]
体重	[illegible]
趣味	[illegible]
好きな食べ物	[illegible]
得意スポーツ	格闘技全般
大切なもの	2人の子供・自分の門下生・極限流空手
嫌いなもの	ヘビ

CHARACTER GRAPHIC　キャラクターグラフィック



ART OF FIGHTING TEAM



龍虎の拳チーム

リョウ・サカザキ

RYO SAKAZAKI

クセのある技が多く、適当に使うと思わぬところでスキをさらしてしまう今回のリョウだが、そのほとんどの技には魅力的な性能がある。それを引き出すことが出来ればかなり面白くなるぞ。

通常技

	近距離立ち攻撃	遠距離立ち攻撃	しゃがみ攻撃	垂直ジャンプ攻撃	斜めジャンプ攻撃
Aボタン	連/特/必 上	連/特/必 上	連/特/必 上	× 中	× 中
Bボタン	特/必 上	× 上	連 下	× 中	× 中
Cボタン	特/必 上	× 上	特/必 上	× 中	× 中
Dボタン	特/必 上	× 上	特/必 下	× 中	× 中



ノーマル・大ジャンプのみ

ST 空中虎煌拳
B+C × 上



共通 ふっとばし攻撃
C+D 必 上



共通 ガードキャンセルふっとばし攻撃
ガード中C+D × 上



共通 空中ふっとばし攻撃
ジャンプ中C+D × 上



投げ 谷落とし
←or→+C



投げ 巴投げ
←or→+D



共通 かわし移動攻撃
かわし移動中AorBorCorD × 上



しゃがみB／前作より攻撃発生が遅くなったが、その分当てたあとのスキが少なくなったので、目押しでしゃがみCにつなげやすくなったぞ。
しゃがみC／単体でも対空などに使えるが、それよりもしゃがみBから目押しでつなげやすくなったため、連続技用としての使用頻度が高い。
斜めジャンプC／ノーマル・大ジャンプからならDのほうがいいが、小・中ジャンプなどで飛び込む場合は斜めジャンプCを使っていこう。
斜めジャンプD／小・中ジャンプ時には技が変わり、発生が遅くなってしまうので当てるなら早めに出さないといけない。ただし意図的に当てたくないときなどに使える。
空中虎煌拳／画面端上方から現れ、斜め下に飛び道具版の虎煌拳を放つ。相手のダウン状態にヒットさせることもでき、その場合はヒット時に相手に投げのくらい判定のみ発生するので空中虎煌拳→投げ、なんてことも可能だ。



しゃがみBから…



しゃがみCが目押しでつなげやすくなった。



さらにキャンセルして虎煌拳につなげていこう。



















氷柱割り／しゃがみガードできない中段攻撃。この技からキャンセルすることはできないので単発で使うことになる。下段のしゃがみBのあとや相手の起きあがりに使っていくといい。

上段受け／上半身にガードポイントをもちつつ前進する技。この技自体には攻撃判定がないので、相手の攻撃を読んでガードポイントでガード→硬直中の相手に任意に反撃といった使い方になる。ただし、ガードポイントの発生が遅いうえに、ガードした技がスキのない技だった場合は逆に不利になるので使い方が難しい。

下段受け／下半身にガードポイントをもちつつ前進する技。性質は上段受けと一緒だが、ガードポイントの発生が若干早いので多少使いやすい。また、カウンターモード中ならスーパーキャンセルが可能なので入力さえ間に合えばほぼ確実に反撃することができるぞ。

虎咆／無敵時間は短いものの判定が強いので対空だけじゃなく対地上戦でも頼れる。ただし前作より弱体化しており、相打ちになることが多いので過信しないように。

暫烈拳／リーチが短く攻撃発生もそんなに早くないので使いづらいが、技の出始めにガードポイントがあるので、打点の高いジャンプ攻撃に対しての対空技として使うことも可能だ。

猛虎 雷神刹／出始め無敵で前にジャンプして中段の攻撃を出す技。飛び道具を避けつつ攻撃、ということも可能だ。

虎砲疾風拳／いったん後方に身を引き、その反動で一気に前進してこぶしを突き出す。身を引いたときにも攻撃判定があるので、対めくり用の対空技として使うことも可能。

龍虎乱舞／ガードされるとそこで終わってしまうのでケズリに使えなくなっているぞ。

天地覇煌拳／カウンターヒット時の威力が大きいので、相打ち覚悟で相手の技に合わせよう。













リョウ・サカザキ　基本戦術

『K.O.F.'99』で使いやすかった覇王翔吼拳を始め、様々な技の性質が変わり、うまく決めると「してやったり」感の強い技が多くなった。それぞれの技は使いにくいが、そのそれぞれに狙い（＝魅力）があり、ある意味「熱い」キャラとなっている。逆に言えば今作のリョウは安全で確実な戦法というのは特にないのだが、それだけに一発を決めた時の喜びが大きい。その中でも特に狙いやすいものと、一発の大きいものを紹介していこう。

スカし下段

中ジャンプCを連発して相手に上段ガードの意識させ、たまに同じタイミングで中ジャンプDを出して当てずに着地（中ジャンプDは攻撃発生が遅いので、ジャンプCと同じタイミングだと攻撃が出る前に着地する）。すぐにしゃがみBを出して下段を攻めるのだ。しゃがみBのあとは目押ししてしゃがみC→キャンセル→虎煌拳とつなげよう。理想としては最後を飛燕疾風脚など、ほかの技につなげたいが、ガードされた場合や入力の簡単さから考えて虎煌拳が一番安全。余裕が出来たらヒット確認してほかの技に変えていけばいいだろう。

カウンターで一撃必殺！

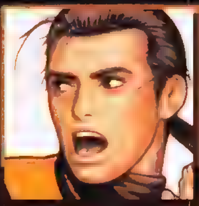
技解説のところでも書いたが、天地覇煌拳を相手にカウンターで当てるとダメージが急増する。そしてMAX版なら攻撃判定が出るまで無敵状態……獲るなら狙うしかない。

相手の連係へ割り込み、相手の攻撃をガードして反撃、また、カウンターがとれない場合も多いが無敵と判定の大きさを生かして対空技として使うのもオススメだ。とにかくカウンターをとるために、相手の動きに合わせて発動するのがポイント。頑張って夢を勝ちとろう。


何回か相手に中ジャンプDを見せておいて


着地したら下段を攻める。そしてそのまま


しゃがみCにつないで連続技を狙おう



龍虎の拳チーム

ロバート・ガルシア
ROBERT GARCIA

中段の旬龍降脚蹴りと下段のしゃがみDの2択が単純に強いロバート。飛燕龍神脚も使いやすく、必殺技が無くても十分戦える。もちろん必殺技も織り交ぜることでさらに強力になるぞ。

通常技

	近距離立ち攻撃	遠距離立ち攻撃	しゃがみ攻撃	垂直ジャンプ攻撃	斜めジャンプ攻撃
Aボタン	× 上	× 上	特／必 上	× 中	× 中
Bボタン	特／必 下	× 上	通 下	× 中	× 中
Cボタン	特／必 上	× 上	特／必 上	× 中	× 中
Dボタン	×、× 上、上	× 上	特／必 下	× 中	× 中



ST 龍連猛襲(りゅうれんもうしゅう)
B+C × 上



共通 ふっとばし攻撃
C+D 必 上



共通 ガードキャンセルふっとばし攻撃
ガード中C+D × 上



共通 空中ふっとばし攻撃
ジャンプ中C+D × 上



投げ技 龍顎砕
→or←+C



投げ技 首切り投げ
→or←+D



共通 かわし移動攻撃
かわし移動中AorBorCorD × 上



近距離立ちD／前作に比べリーチが極端に短くなったため、かなり使いづらくなった。使う機会はないと思ってもいいだろう。
遠距離立ちD／リーチが長く、攻撃発生が早めなのでギリギリ当たる間合いで使っていこう。
しゃがみB／キャンセルはかからないが、近距離戦で重宝する下段蹴り。一応目押しでしゃがみAや龍斬翔につなげることができるぞ。
しゃがみC／一応対空技になる。あくまで一応なので過信しないように。
しゃがみD／リーチのある下段攻撃。ヒットすれば相手をダウンさせることができる。ガードされてもキャンセルがかかるので、特殊技や必殺技に連係していこう。
龍連猛襲／相手に向かって突進し、突進がヒットすると龍虎乱舞に似た連撃を出し、最後に龍斬翔で蹴り上げる。連撃中や蹴り上げたあとに、任意で追撃可能だ。



ギリギリ当たる間合いで相手を刺激していこう



リーチの長い下段って、やっぱり使いやすくて頼れるよね



ストライカー動作はガードされるとすぐに去ってしまうのが欠点か





















ロバート・ガルシア

龍虎の拳チーム

飛燕龍神脚／ヒットしてもガードさせても、後方へ跳ね返らなくなったので、相手に当てる打点を高く当ててしまうと反撃を受けることがあるので注意しよう。といっても実際は投げ技以外での反撃はほとんど受けないのでそんなに意識する必要はない。逆に打点が低ければこちらが先に動けるので、攻めを続行したり、かわし移動で相手の反撃を対処していこう。

旬龍降脚蹴り／リーチの長い中段攻撃。単体でも使いやすく、この技を連発してるだけでも相手は対処しづらいだろう。ガードされてもスキがないのでかなり使えるぞ。

龍撃拳／今年の龍撃拳は完全な飛び道具技だ。画面上に出せる数の制限は特にないようなので、タメをすぐに作ることが出来れば1発目が画面内に残っていても次が出せるぞ。また、以下のタメコマンド技すべてに言えることだが、しゃがみガード方向に溜めていた場合、タメを持続するつもりで上段ガードor真下しゃがみ方向に入れてしまうと、タメかキャンセルされてしまう。意識してタメ方向から前or上に入れるようにしよう。

飛燕旋風脚／発生も早くガードされてもスキの少ない使い勝手のいい技。強で出した場合しゃがんでいる相手に当たらない場合があるので、基本的には弱を使っていこう。

旋燕連舞脚／4発の連続攻撃で、最後の攻撃がヒットすると相手を浮かして任意に追撃することができる。ただし背の低いキャラ相手だと、ヒットしていても途中から空振ることがあるので注意しよう。ちなみに最後の攻撃までガードさせればスキはない。

龍斬翔／無敵時間はないので対空や起きあがりに使ってもつぶされることが多い。その代わり攻撃力発生がとても早く、強で出せばロバートの技では一番早いということを覚えておこう。

超必殺 龍虎乱舞
↓↘→↘↓↙←+AorC

上



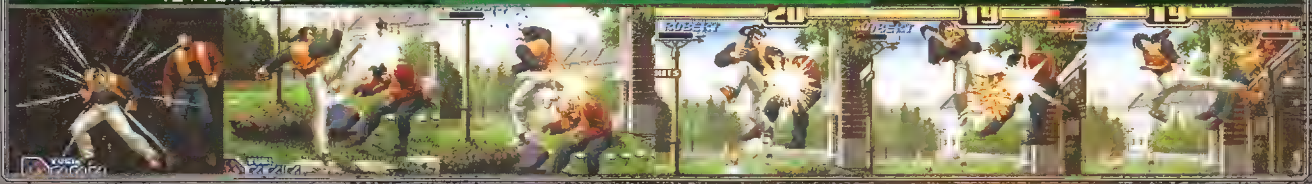
MAX 龍虎乱舞
↓↘→↘↓↙←+AorC

上



超必殺 無影旋風十段脚（むえいせんぷうじゅうだんきゃく）
↓↙←↓↘→BorD

上×16



MAX 無影旋風十段脚（むえいせんぷうじゅうだんきゃく）
↓↙←↙↓↘→BorD

上×25



ロバート・ガルシア　基本戦術

お手軽ロバート

初めてロバートを使う場合、まず覚えて欲しいのが特殊技の匂龍降脚蹴り（→or←＋A）、通常技のしゃがみD、空中特殊技の飛燕龍神脚（空中で↘＋BorD）の3つだ。特に前者2つはそれぞれ中・下段で、どちらもリーチが長く、当てさえすればスキも小さい。この2つの技を適当に出しているだけでもかなり戦えるぞ。

連係を仕掛けてみる

まずオススメの連係を2つ。

しゃがみD→キャンセル→龍翻蹴（→or←＋B）→（キャンセル）弱飛燕旋風脚（←タメ→＋BorD）／最速でキャンセルするなら連続ガードになるので相手を固めるときに使おう。

しゃがみA→キャンセル→二段足刀蹴り（↙＋B）→（キャンセル）弱飛燕旋風脚／連続にはならないが二段足刀蹴りが下段技なので匂龍降脚蹴りを警戒している相手によく当たる。そのためにも、たまにはしゃがみA→キャンセル→匂龍降脚蹴りを混ぜておくといいだろう。相手にヒットしていた場合は最後の締めを旋燕連舞脚につなげてみよう。

旋燕連舞脚がヒットしたあとは、単発では大したダメージが期待できないので、前方中ジャンプ強攻撃で追撃したあと、相手の着地に足払いや裏回りを狙ってみよう。確実にダメージを与えたいなら龍斬翔や空中ぶっとばし攻撃で追撃して相手の起き上がりを攻めにいくといい。



旋燕連舞脚ヒット後はジャンプ攻撃で追撃後…

匂龍降脚蹴りで中段が…

下段のしゃがみBでも連係を仕掛けろ!

連続技　カウンターモード中　しゃがみA ―― 旋燕連舞脚（2段目） ―― 龍虎乱舞

ロバート・ガルシア
龍虎の拳チーム

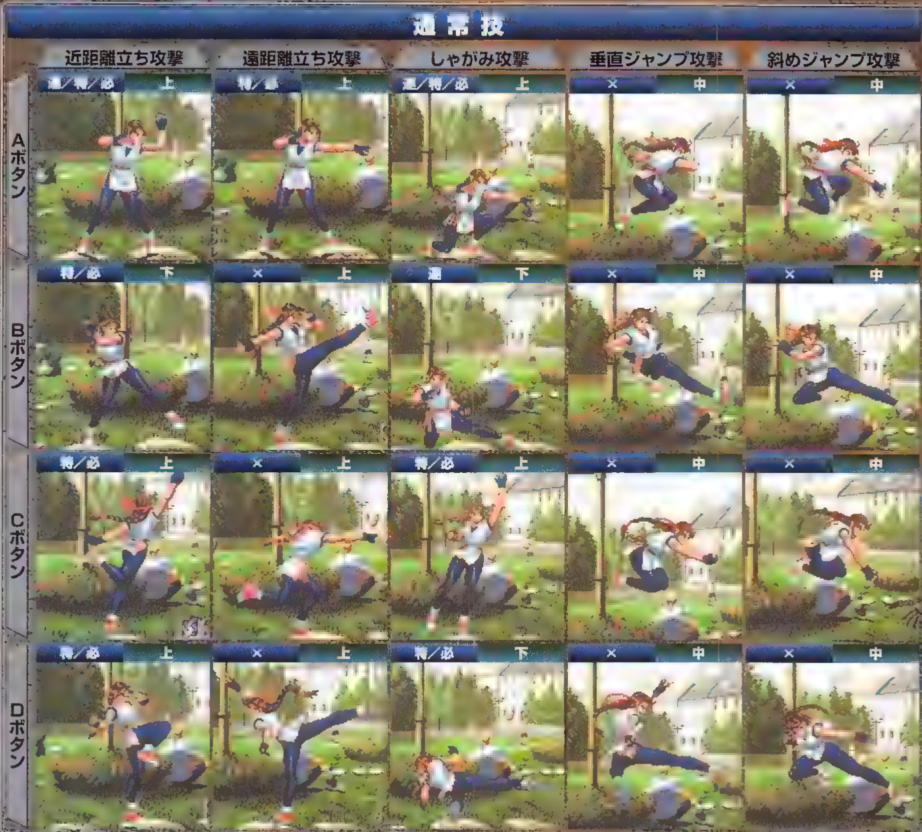


龍虎の拳チーム

ユリ・サカザキ

YURI SAKAZAKI

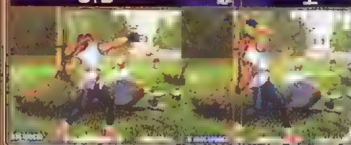
ユリは高水準にバランスがとれたキャラだ。特にジャンプに関係する性能、地対空、空対空、空対地のすべてにおいて優れており、空中戦では最強クラスの働きをしてくれることだろう。



ST 飛燕烈孔　B+C　×　上



共通 ふっとばし攻撃　C+D　必　上



共通 ガードキャンセルふっとばし攻撃　ガード中C+D　×　上



共通 空中ふっとばし攻撃　ジャンプ中C+D　×　上



投げ技 雉はりて　→or←+C



投げ技 さいれんと投げ　→or←+D



投げ技 燕落とし　ジャンプ中↑以外+CorD



共通 かわし移動攻撃　かわし移動中AorBorCorD　×　上



しゃがみA／比較的、近い間合いでの牽制技や、連続技として多用される技。
近距離立ちB／下段攻撃。しゃがみBと比べ技の発生が遅いが、そのおかげで、連続技として使うときはヒット確認がしやすい。
遠距離立ちB／中間間合いでの牽制技。技をガードさせたあとは不利だが反撃を受けるほどではなく、気軽に使っていくことができる。
しゃがみB／下段攻撃。地上からの連続技の起点にしていく技。
近距離立ちC／しゃがみCほどではないが技の発生が早い。しゃがみBから連続技になる。
遠距離立ちC／中間間合いでの牽制技。遠距離立ちDよりモーションが小さいのがウリ。
しゃがみC／発生が早い技。しゃがみBから連続技になる。対空技として使うこともできる。
遠距離立ちD／中間間合いでの牽制技。遠距離立ちCよりリーチが長いのがウリ。
しゃがみD／いわゆる足払い系の技。発生が早いわけではないが、リーチが長くキャンセルもかかるため扱いやすい。
斜めジャンプC／技のリーチは短いが発生は早い。空中投げの入力をかねたジャンプCは空中戦で恐るべき強さを発揮する。
斜めジャンプD／ジャンプCに比べ発生が遅いかわりにリーチが長い。発生が遅いといっても近間では空中投げがフォローしてくれる。ゆくり能力もあり、ジャンプCと使い分けていこう。
ふっとばし攻撃／技の発生こそ遅いものの強力な対空技として使っていくことができる。
空中ふっとばし攻撃／『K.O.F.'98』とはまったく違う技になった空中ふっとばし攻撃。グラフィック的に横方向に技が伸びるようになった。
燕落とし／ユリのジャンプは低いので、相手の中ジャンプを空中投げしやすい。空中戦の強さを支えてくれている技だ。



ユリ・サカザキ
龍虎の拳チーム

燕翼／中段攻撃。地上戦でのバリエーションの一つと考えておこう。
虎煌拳／すぐにボタンを離すと飛ばない虎煌拳で、押し続けると覇王翔吼拳になる。
飛燕疾風拳／おなじみの突進技だが、今回はボタンを押しっぱなしにすることで溜めることができる。最大まで溜めたときのダメージは強空牙→裏空牙を上回る。タメ動作にも攻撃判定があり、ここで飛び道具を打ち消すこともできる。弱と強は移動距離が変わる。強はガードされたときに相手に反撃されるため基本的には弱で使おう。しゃがんだときの姿勢が低いキャラに対しては当たらないので注意が必要。
飛燕旋風脚／主に連続技として使用される移動攻撃。強空牙よりダメージが少ないので、強空牙が2ヒットしないキャラに使っていく。
空牙／弱は対空技として非常に強力だ。ただし地上の相手にヒットさせても相手はダウンしない。強は連続技として大活躍する技。一部のキャラには2ヒットせず反撃を受けてしまうので注意が必要だ。強空牙からは追加入力で裏空牙を出せる。もちろん強空牙から連続技になるぞ。
百烈びんた／移動投げ。こちらのジャンプやダッシュを警戒している相手に使うと効果的。
飛燕鳳凰脚／ユリの乱舞技。空中の相手に全段ヒットする。ただし出始めが弱いので対空技としてではなく、追い打ち用の技として使おう。
芯！ちょうアッパー／発生が早くダメージも大きい。ユリの超必殺技では最も扱いやすい。出始めは攻撃判定が出る直前まで無敵時間があり、相手に技を重ねられても相打ちに持ち込める。相打ち後は強空牙や飛燕鳳凰脚、ダッシュからC攻撃などを決めることが可能だ。
飛燕烈孔／芯！ちょうアッパーのかげに隠れた形の飛燕烈孔だが、MAX版は出始めが長めの完全無敵に守られているので頼りになる。

ユリ・サカザキ

龍虎の拳チーム

超必殺 芯！ちょうアッパー



MAX 芯！ちょうアッパー



超必殺 飛燕烈孔



MAX 飛燕烈孔



ユリ・サカザキ　基本戦術

ユリは跳び込みが強い。強力なジャンプ攻撃と空中投げのおかげで空対空はかなり有利で、ジャンプが低いため、地上の対空にも落とされにくい。まずはバリバリ跳び込んで、相手を一気に攻め崩すことを考えて闘うといいだろう。

跳び込みはジャンプCとDを状況に応じて使い分ける。メインはジャンプCを使い、届かないときやめくり狙いのときはジャンプDにするとよい。どちらも空中投げは意識していよう。

空中戦が強力なユリは地対空を忘れがちだが、弱空牙というすばらしい対空技を持っている。攻撃の発生が非常に早く、すぐに上昇するため相手のジャンプに当てやすい。反応が間に合えば、ほぼ確実に跳び込みを落とすことが可能だ。しゃがみCも悪くないが弱空牙の前にはかすむ。

地上戦は空中戦ほど得意ではないが、十分闘っていくことができる。主力となるのはしゃがみDだ。単発で使ったりキャンセルをかけたりして多用するとよい。しゃがみDは下段攻撃だが、これと併用して中段攻撃の➡+Aを使うと相手のガードを揺さぶれるぞ。あとは決め手こそないものの地上牽制技の数は多い。しゃがみA、遠距離立ちB、遠距離立ちC、遠距離立ちD、そして各種必殺技などなど。これら数多くの地上牽制技を微妙に使い分けていくとよい。使い分けは、状況に応じて厳密に使い分けるというよりは、数多くのモーションを見せて相手に的を絞らせないように使っていくとよいだろう。

相手の地上連係に対してや起きあがりに技を重ねられたときは、芯！ちょうアッパーが役に立つ。最悪でも相打ちさせれば、それがダウンする技や特殊な技ではない限り、相手のほうが長くのけぞっているため連続技が入る。ダッシュで近寄って近距離離立ちCから強空牙→裏空牙や芯！ちょうアッパーを当てよう。その場からなら強空牙→裏空牙や飛燕鳳凰脚でもOKだ。芯！ちょうアッパー相打ちはダメージは受けるものの完全無敵の技に近い働きをしてくれる。

文末に紹介している連続技について説明しよう。今回は入力とヒット確認がしやすく、安全度も高いしゃがみBを使用した連続技を載せてみた。ただし近距離より、少し遠くてもしゃがみAならば連続技になるため、近距離立ちBをしゃがみAにするオーソドックスな形のほうがいい場合もある。強空牙が2ヒットしにくいキャラに対しては、強空牙の代わりに弱飛燕旋風脚を使っていこう。パワーゲージがあるときは芯！ちょうアッパーに代えるとよい。

しゃがみB（連打）→ 近距離離立ちB → 強空牙 → 裏空牙



ART OF FIGHTING TEAM

龍虎の拳チーム

タクマ・サカザキ

TAKUMA SAKAZAKI

攻めの基本型としては、去年よりも安定感を増したタクマ。必殺技を絡めた連係で攻めつつ、攻めとパワーゲージ溜めを両立し、龍虎乱舞で締める連続技を狙え!!

通常技



	近距離立ち攻撃	遠距離立ち攻撃	しゃがみ攻撃	垂直ジャンプ攻撃	斜めジャンプ攻撃
Aボタン	連/特/必 上	連 上	連/特/必 上	× 中	× 中
Bボタン	連/特/必 上	× 上	連/特/必 下	× 中	× 中
Cボタン	特/必 上	× 上	特/必 上	× 中	× 中
Dボタン	× 上	× 上	特/必 下	× 中	× 中















遠距離立ちB／斜め上方に向かって技を出すので、相手の中ジャンプを落とすのに向いている。ただし、弱攻撃なだけにダメージは少ない。
近距離立ちC／振りの小さいアッパー状の攻撃。攻撃の発生が速く、投げ失敗時のフォローになるのが強み。間合いギリギリから投げを狙って成立しなかった場合、キャンセル虎煌拳まで保険入力しておけば連続技になる。
近距離立ちD／モーションが近距離立ちBに似ている。発生がやや遅いが、『K.O.F.'99』ではしゃがみCを対空技として使うなら、この技を出したほうが信頼性が高い。
しゃがみB／下段攻撃のうえに連打および必殺技でキャンセルがかかる優れた弱攻撃。連続技のつなぎに使えるのはもちろんのこと、近距離で相手の動きを止めたり、牽制時に出したりと非常に汎用性の高い技である。
しゃがみC／いままでは「ワンボタンお手軽対空技」と呼ばれていたが、去年あたりからその対空性能は目に見えてダウン。『K.O.F.'99』では、対空技としてはほとんど機能しない。この技で跳び込みを落とせた場合は、おそらくジャンプ攻撃の判定がまだ出ていなかったなど「相手側のミス」のおかげと思ったほうがいい。今年は飛燕疾風脚からみの連続技のつなぎ専用と割り切ろう。
しゃがみD／タクマの通常技のなかでは最長クラスのリーチを誇り、キャンセルもかかるため実戦では非常に頼れる。いつの時代も、この技にキャンセルをかけて虎煌拳を出すのがタクマの基本型である。「しゃがみD→虎煌拳」のコンビネーションは、間合いを離すことができるうえに飛燕疾風脚のタメも作れて、そのあとはタクマのほうが先に動くことができる。さらにこれ自体がパワーゲージのタメにもつながるという鉄壁の型だ。

特殊技 **鬼軍**
→+A　必(必)　上(上)



特殊技 **飛車落とし**
←+A　×(必)　上(上)



特殊技 **瓦割り**
→+B　×(必)　中(上)



特殊技 **桂馬打ち**
↘+B　×(必)　下(下)



必殺技 **虎煌拳**
↓↘→+AorC　SC　上



必殺技 **三戦の型(さんちんのかた)**
↓↓+AorC(押し続けで攻撃力アップ)　×　—



必殺技 **飛燕疾風脚**
←タメ→+BorD　×　上



必殺技 **翔乱脚**
→↘↓↙←+BorD　×　投



必殺技 **猛虎　無頼岩**
↓↙←+AorC　×、SC　上、上※



※ガード崩し

必殺技 **暫烈拳**
→←→+AorC　×　上



超必殺技 **覇王至高拳**
→←↙↓↘→+AorC　—　上



MAX **覇王至高拳**
→←↙↓↘→+AorC　—　上



鬼軍／極限流ラリアットは今年もタクマの主軸。レバー入れの特殊技なので弱攻撃からキャンセルで出した場合に連続ヒットし、さらに必殺技でキャンセルしてつなげることができる。ここから龍虎乱舞につながるため、パワーゲージのあるときはぜひとも狙っていきたい。

飛車落とし／新特殊技その1。リーチは短いが手刀を振り切った瞬間に弾状の飛び道具を打ち消す効果を持つ。

桂馬打ち／新特殊技その2。攻撃の発生がやや遅めの下段攻撃。弱攻撃からは連続にならないが、キャンセルで出した場合はさらに必殺技でキャンセルをかけることができる。また、相手が倒れた瞬間に出すことでダウン攻撃にもなる。

虎煌拳／気弾を撃ち出すことは例年どおり。今年は去年よりもスキが小さいので、通常技キャンセルからうまく活用していきたい。

飛燕疾風脚／強なら2段目ヒット後に暫烈拳などで追い打ちをかけることができる。

翔乱脚／ガード不能のつかみ技。ガードの堅い相手には崩し目的で積極的に狙っていきたい。特に今年はかわし移動が強いので、その動作に合わせていくのも重要。移動中は下半身が無敵。

猛虎　無頼岩／モーション中にガードポイントがある。ガードされても相手のガードを弾くが、このときの相手の硬直より猛虎　無頼岩の硬直のほうが長いので反撃を受けてしまう。

龍虎乱舞／タクマの連続技の要。通常技→→+Aからキャンセルで出したり、カウンターモード発動中に猛虎　無頼岩をガードさせてスーパーキャンセルをかければ確実にヒットする。

真・鬼神撃／ガード不能の打撃技だが、投げ技が成立する条件下でしか技を出すことができない。『K.O.F.'99』では発動許可の間合いが大幅に広くなったが、見てからジャンプするか、かわし移動で回避される危険性があるので注意。

超必殺技

↓↘→↘↓↙←+AorC



MAX

↓↘→↘↓↙←+AorC



超必殺技

投げ間合いで↓↘→↓↘→+AorC



※ガード不能

MAX

投げ間合いで↓↘→↓↘→+AorC



※ガード不能

タクマ・サカザキ　基本戦術

全般的に技のリーチが短いタクマが対戦中に考えることは、どの間合いで闘うかの距離選定。遠距離では虎煌拳による牽制が主軸になるし、中間距離では跳び込むか、前進・後退を小刻みに繰り返す「様子見」の選択をとることになる。至近距離では、もちろん連続技を狙っていく。

残る近距離、一ここではタクマの技がギリギリ届く距離を指す一で覚えておきたいのは「しゃがみD→(キャンセル)虎煌拳→飛燕疾風脚」の連係。このとき、しゃがみDをガードさせる間合いが遠ければ遠いほど虎煌拳後にタクマのほうが先に動ける。そうなればそのぶんタクマ側の選択に幅が増すが、それは逆に「しゃがみD→虎煌拳」の連係を連続ガードさせにくくなることを意味する。つまり、虎煌拳を撃つモーション中にかわし移動で抜けられる危険性があるということ。これは頭の隅においておこう。

中間距離では、スキあらば中ジャンプからの連続技を狙いたい。跳び込みからの連続技は「中ジャンプD→しゃがみC→(キャンセル)強飛燕疾風脚→強暫烈拳」。この連続技には、相手の体力をMAXから1/3強も奪うほどの破壊力がある。連続技を警戒してかわし移動を多めに使ってくる相手には、翔乱脚を合わせておくといい。また、中間間合いよりやや遠いくらいの位置関係のときは、虎煌拳で牽制して「相手にかわし移動を使わせる」ように仕向けておくのも重要だ。至近距離や起き上がりには、めくり性能を持つジャンプDから連続技を狙っていく。このとき、パワーゲージがあるときに、めくりジャンプDがヒットしたら、しゃがみB→→+A→龍虎乱舞とつなぐのが理想。

また、カウンターモードを発動したときには猛虎・無頼岩をガードさせて、これにキャンセルをかけて強龍虎乱舞を出せば、ガードを外したところに強制的にヒットさせることができる。

跳び込まれた場合にはいくつかの対処法が存在するが、間合いに応じて遠ければ遠距離立ちBを、近ければ近距離立ちDをそれぞれ用いる。龍虎乱舞は去年ほどの対空性能はないが、そこそこ引き付けて出すことで相手の跳び込みをかわしつつ当てていくことができる。

ジャンプD → しゃがみC → 強飛燕疾風脚 → 強暫烈拳

しゃがみB → →+A → 強龍虎乱舞orMAX版龍虎乱舞

IKARI TEAM

怒チーム



ラルフ

PROFILE

キャラ名	ラルフ
声優	モンスター前塚
格闘スタイル	マーシャルアーツ+ ハイデルン流暗殺術
誕生日	8月25日
年齢	39歳
出身地	アメリカ
血液型	A
身長	188cm
体重	110kg
趣味	ナイフコレクション
好きな食べ物	ガム
得意スポーツ	野球
大切なもの	大統領からもらった勲章
嫌いなもの	ヘビ



レオナ

PROFILE

キャラ名	レオナ
声優	弓　雅枝
格闘スタイル	マーシャルアーツ+ ハイデルン流暗殺術
誕生日	1月10日
年齢	18歳
出身地	不明
血液型	B
身長	176cm
体重	66kg
趣味	工場見学
好きな食べ物	野菜
得意スポーツ	特になし
大切なもの	特になし
嫌いなもの	血
備考	B84 W60 H87

TEAM STORY

怒チーム

闇のなかを数名の人影が動く。
「照明を」
カッ！　と辺りをライトが強い光で照らし出す。誰もいない広いフロア。しかし何者かが急いでこの場所を引き払ったあとがうかがえる。
ラルフ　「またか……」
クラーク　「鮮やかですね。毎回毎回」
ラルフ　「これで何回目だ？　こっちがやっと見つけたと思ったらタイミングを計ったように逃げ出してやがる」
クラーク　「ここで何をしていたか分からないというのも気味の悪い話だな」
　隣にいるレオナが何か気配を感じる。気配の方向に走り出すレオナ。
ラルフ　「！　どうしたレオナ!?」
　闇の方に飛び込むレオナ。刃と刃のこすり合う音が響く。
「待って!!」
　若い女性……というよりは少女の声が聞こえる。
　ライトが声の方向を追う。ムチを持った少女がレオナのつきだしたナイフをムチの柄で受けて止めている。
クラーク　「レオナ、よせ。誰だ……？」
　レオナが下がる。少女も構えていたムチを下ろしてラルフたちに敬礼する。
少女　「アックス小隊のものです」
ラルフ　「アックス小隊？　そいつらなら20キロ先のポイントで調査任務のはずだろう？」
少女　「今回の任務では複数の小隊が調査任務に就いています。調査対象のポイントの大半が地下でつながっていたようです。私も通路をたどっていたらこちらに」
クラーク　「そういうことか。で？　そちらでは何か成果はあったのか？」
少女　「調査任務ですので、本部への報告の前に詳しいことはお話しできません。ただ、すべてのポイントがリンクして、大規模な諜報活動が行われていたようです」
ラルフ　「諜報活動？　何を？」
少女　「お答えできません。そろそろ集合の時間ですので、失礼します」
　3人に背を向け、闇に帰っていく少女。見届けるラルフたち。
ラルフ　「若いな」
クラーク　「レオナも若いほうだと思いますが、もっと若いでしょうね」

　数日後。ハイデルンの執務室。レオナ、ラルフ、クラークの3人が並ぶ。
ハイデルン　「これを見ろ」
　3人の前に封筒が差し出される。中をあらためるラルフ。
ラルフ　「K.O.F.の招待状ですか。今年もあるんですね。フン……、おっ！　1チーム4人ですか!?」
ハイデルン　「そうだ」
クラーク　「じゃ、今回は我々と教官の4人で出場ですか？」
ハイデルン　「いや、それよりその先を読んでみろ」
　ラルフから招待状を受け取るクラーク。
クラーク　「開催地ですか……。ふむ……」
ラルフ　「なんだ？」
　ラルフに再び招待状を返すクラーク。
クラーク　「気づきませんか？」
ラルフ　「せかすなよ……なんだ、こりゃあ……気味が悪いぜ。上へ勝ち進めば進むほどイヤなところに近づいていきやがるな」
クラーク　「これまでの任務で肩すかし喰らったポイントが密集しているところですよ」
ハイデルン　「それだけではない。今大会は世界規模での盛り上がりを見せていない。どうも闇大会の線が濃厚だ」
ラルフ　「本部ではどう考えているんです？」
ハイデルン　「本日中に諜報作戦本部が設立されることが決定した。私はそこで指揮を執る」
クラーク　「それで我々は？」
ハイデルン　「大会に出場し、今大会の裏で動いているものを調査せよ」
レオナ　「了解」
ラルフ　「不足した人員の補充は？」
　後方のドアからノックする音。
ハイデルン　「入れ」
　ドアが開く。見覚えのある少女。
クラーク　「あんたは……」
ハイデルン　「アックス小隊からこちらへ移ってきた。調査任務はかなり消化している」
少女　「よろしくお願いします。アックス小隊でのコードネームは……」
ラルフ　「ムチ子」
　失笑するクラーク。少し怪訝な表情になる少女。
少女　「……なんですか、それ？」
ラルフ　「コードネームだろ？　分かりやすいのが一番だからな。ムチを使っているから『ムチ子』違うか？」
少女　「『サリー』です」
　頭のなかで綴りを想像するクラーク。
クラーク　「S・A・L・L・Y＝<出撃>か。勇ましいな」
ラルフ　「『さりー』？　ずいぶん普通だな。ま、いい。しばらくの間よろしくな、『ムチ子』」
　手を差し出すが、敬礼で返される。
レオナ　「よろしく」
　敬礼で返すレオナ。次に手を差し出すクラーク。
クラーク　「よろしくな、ウィップ」
　少し虚をつかれた表情になるが、笑顔を見せる。
ウィップ　「それはいいですね。気に入りました。よろしく」
　握手で返すウィップ。
クラーク　「勇ましいな。若いうちからこんな商売はろくなもんじゃないぜ」
ウィップ　「そうでもないですよ。前にいたところよりは、たくさん笑って過ごせてますから」
　ラルフの方に目をやるクラーク。肩をすぼめて答えるラルフ。
ハイデルン　「手短にブリーフィングをおこない、すぐに作戦行動に移ってもらう。10分後にブリーフィングルームに集合、荷物をまとめておけ。以上！」
一同　「了解!!」



PROFILE

キャラ名	ウィップ
声優	菊池　志穂
格闘スタイル	操鞭術＋ハイデルン流暗殺術
誕生日	10月12日
年齢	16歳
出身地	不明
血液型	O
身長	173cm
体重	59kg
趣味	なし
好きな食べ物	はちみつ
得意スポーツ	なし
大切なもの	"ウッドドウ"（ムチの名前）
嫌いなもの	天使・インターネットの悪口・堕落
備考	B?? W?? H??

ウィップ



クラーク

PROFILE

キャラ名	クラーク
声優	[illegible]　よしのり
格闘スタイル	マーシャルアーツ＋ハイデルン流暗殺術
誕生日	5月7日
年齢	34歳
出身地	アメリカ
血液型	A
身長	187cm
体重	105kg
趣味	ガンコレクション
好きな食べ物	オートミール
得意スポーツ	レスリング
大切なもの	グラサン
嫌いなもの	なめくじ

CHARACTER GRAPHIC キャラクターグラフィック



怒チーム

IKARI TEAM



レオナ

LEONA

『K.O.F.'99』では、新必殺技・ハートアタックの追加により、技のタメを意識せずにより激しいラッシュを仕掛けていけるようになった。新生レオナの誕生だ。

通常技



	近距離立ち攻撃	遠距離立ち攻撃	しゃがみ攻撃	垂直ジャンプ攻撃	斜めジャンプ攻撃
Aボタン	通/特/必 上	通 上	通/特/必 上	× 中	必 中
Bボタン	通/特/必 上	× 上	通 下	必 中	必 中
Cボタン	特/必,特/必 上,上	特/必/通 上	特/必 上	× 中	× 中
Dボタン	特/必,特/必 上,上	× 上	× 下	必 中	必 中

S1 キラータッチ

B+C　×　上



共通 ふっとばし攻撃

C+D　必　上



共通 ガードキャンセルふっとばし攻撃

ガード中C+D　×　上



共通 空中ふっとばし攻撃

ジャンプ中C+D　必　上



投げ技 レオナクラッシュ

➡or⬅+C



投げ技 オーデルバックラー

➡or⬅+D



投げ技 ハイデルンインフェルノ

ジャンプ中⬆以外+CorD



共通 かわし移動攻撃

かわし移動中AorBorCorD　×　上



しゃがみB／出が早くリーチが長い下段攻撃技。威力が低く必殺技でキャンセルをかけることもできないが、とにかく長いので牽制に役立つ。

しゃがみD／これもかなりのリーチを誇る下段攻撃技で、ヒットすればダウンを奪える。意外に技の出が早く、非常に低い姿勢で攻撃するので相手の跳び込みを落とす対空技としても活躍する。下方向に対して極端に強い判定をもつジャンプ攻撃以外は、ほぼ打ち勝つことができる。

しゃがみC／前作までと比べると少し技の出が遅くなったものの、それでもしゃがみBと同等の発生速度のため、相手の連係に対する割り込み、反撃などに重宝する。また必殺技でキャンセルをかけることもでき、ここからムーンスラッシャーや➡＋Bなどにつなげていく。基本的な連続技の要となる通常技だ。

近距離立ちD／膝蹴りを2発叩き込む2段技で、必殺技等でキャンセルをかけるとき、1段目をキャンセルすれば、相手との間合いが開かない。そのため、新技・ハートアタックを絡めた強力な連続技を狙うのに欠かせなくなる。相手の起き上がりに重ねたり、スキの大きな技に対する反撃には必ず使っていきたい技だ。

空中ふっとばし攻撃／出が遅いので早めに出さなければいけないが、ガードされてもこちらがかなり有利。ラッシュをかけたいときの第一手として使っていこう。

ハイデルンインフェルノ／空中投げ。近～中間距離ではジャンプDやCで跳び込むことが多く、意図せずにこの空中投げになることが多い。とくに近距離からの小ジャンプCが化けやすい。

キラータッチ／画面端から低姿勢で突進し、ヒット時には爆弾を付けて爆破、追い打ちが可能だ。ガードされたときは4～6回連続でガードさせて去っていくが、この間相手は上段、下段のガード方向を変更することができない。

特殊技 ストライクアーチ

→(←)+B	×(必)	中(上)



必殺技 ムーンスラッシャー

↓タメ↑+AorC	SC	上



必殺技 ボルテックランチャー

←タメ→+AorC	×	上



必殺技 Xキャリバー

ジャンプ中↓↙←+AorC	SC	上※



※足元に当たるときは下段ガード

必殺技 グランドセイバー

←タメ→+BorD	弱…SC 強…×	上



必殺技 グライディングバスター

強グランドセイバーのみ追加入力→+D	SC	上



必殺技 イヤリング爆弾・1

↓↙←+BorD	×	上※



※足元に当たるときは下段ガード

必殺技 イヤリング爆弾・2：ハートアタック

←↓↙+BorD(一定時間内に再入力で爆発)	×	上※



※爆発はガード不能

超必殺 Vスラッシャー

ジャンプ中↓↘→↘↓↙←+AorC	上



MAX Vスラッシャー

ジャンプ中↓↘→↘↓↙←+AorC	上



ストライクアーチ／下段ガード不能の中段攻撃。通常技からキャンセルで出して使っていく。
ムーンスラッシャー／自分の周囲に真円を描くように斬りつける。ただし無敵時間などはなく、もっぱら連続技、中間距離での牽制用。
ボルテックランチャー／眼前に、ヒット後追い打ち可能になるエネルギー光球を発生させる。弱だとその場から出し、強だと前方へ小さく跳び上がりながら出す。
グランドセイバー／低姿勢で突進し斬りつける。ヒット後には追い打ちが可能で、弱は移動距離が短く、強は長い。ガードされても若干有利。
グライディングバスター／グランドセイバーを強で出したときのみ可能な追加入力技。
Xキャリバー／空中から出せる飛び道具。飛び道具とはいっても飛距離が短いので、おもに→＋Bからの連係・連続技に使用する。
イヤリング爆弾・1／ヒット後、追い打ち可能になる小さな飛び道具。軌道が2種類あり、ハートアタックで切り替えができる。
イヤリング爆弾・2：ハートアタック／手で直接相手に爆弾をくっつけ、一定時間経過するか同一コマンドを再入力することで爆弾を爆破、大ダメージをあたえる。爆弾を付けたあとはかなり有利で、強攻撃などによる追い打ちが容易なほか、爆弾を付けられている間、相手はガードができなくなっている。重要な技の1つだ。
Vスラッシャー／空中専用超必殺技。前作よりも出が遅くなり、連続技に組み込みにくくなった。MAX版だと技の出は早い。
リボルスパーク／地上を突進する超必殺技。これも出が遅くなり、ボルテックランチャー後の追い打ちなど以外では連続技にできなくなった。
グレイトフルテッド／新超必殺技。相手の位置まで自動的に跳んでいく。技が出た直後は、足元のやられ判定がなくなる。

超必殺 リボルスパーク
↓↙←↙↓↘→+BorD



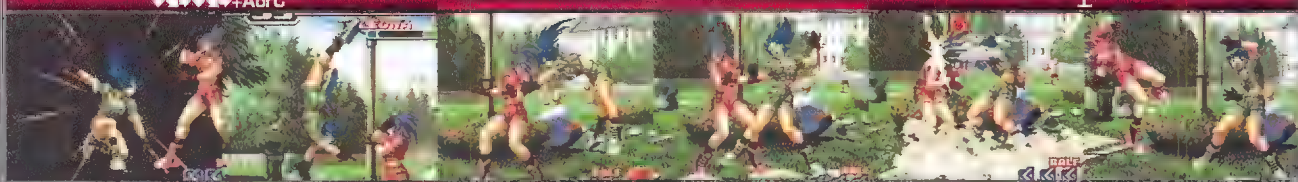
MAX リボルスパーク
↓↙←↙↓↘→+BorD



超必殺 グレイトフルデッド
↓↘→↓↘→+AorC



MAX グレイトフルデッド
↓↘→↓↘→+AorC



レオナ　基本戦術

遠距離からの攻撃手段をあまりもたないレオナは、中間距離から近距離が闘いのメインステージとなる。遠距離ではイヤリング爆弾・1をたまに投げる程度にして、中間距離まで慎重に接近していこう。

中～近距離では、下段ガードしながらボルテッククランチャーやムーンスラッシャーなど必殺技のタメを作っていき、技のリーチが長いしゃがみBやしゃがみDで牽制する。

よく小・中ジャンプで跳び込んでくる相手にはときどきムーンスラッシャーや弱のボルテッククランチャーを置いておくように出していこう。そして相手からダウンを奪ったあとや、技のスキを狙って小・中ジャンプDやジャンプC+Dで跳び込んでいき、イヤリング爆弾・2：ハートアタックを絡めた連続技を狙っていく。相手との距離が画面の中央付近で、連続技1（キャンセル）➡+Bがガードされたときは、強のXキャリバーを出すか、出さずに攻撃を継続していく2つの選択肢がある。

連続技1／どこでも狙える基本的な連続技。そのうえ相手に与えるダメージも多い。

連続技2／画面端専用の連続技だが、体力赤点滅状態なら画面中央でも連続技になる。



近距離立ちDの1段目をキャンセルすれば間合いが離れない

キャンセルハートアタックのあとは、こちらが相当有利なので──

しゃがみCやふっとばし攻撃からの強力な連続技が入る！

連続技1／ジャンプC ── 近距離立ちD（1段目） ── イヤリング爆弾・1：ハートアタック ── C+D ── イヤリング爆弾・1：ハートアタック（爆破）

連続技2／ジャンプC ── 近距離立ちD（1段目） ── イヤリング爆弾・1：ハートアタック ── しゃがみC ── ➡+B ── Vスラッシャー

IKARI TEAM



怒チーム

ラルフ

RALF

飛び道具や便利な打撃必殺技などはないが、通常技の性能が「リーチが長い、判定が強い、威力が高い」と高性能。この通常技のプレッシャーで確実に追い詰めていく、それがラルフだ。

通常技



ST キャラクティカファントム
B+C × 上



共通 ふっとばし攻撃
C+D 必 上



共通 ガードキャンセルふっとばし攻撃
ガード中C+D × 上



共通 空中ふっとばし攻撃
ジャンプ中C+D 必 上



投げ技 ダイナマイトヘッドバット
→or←+C



投げ技 ノーザンライトボム
→or←+D



共通 かわし移動攻撃
かわし移動中AorBorCorD 上 ×



遠距離立ちC／ラルフといえばまずはこの技。リーチが長く、ほどよく打点が高いので、相手のジャンプ防止や小・中ジャンプを撃墜する効果がある。ただし技の出が遅く、腕先のやられ判定が大きくなったようで、相手や間合いによっては遠距離立ちDを使ったほうがいい。

しゃがみC／この1～2年は遠距離立ちCに話題を奪われているが、相変わらず密かに強力で、かつてはラルフの代名詞となっていた技。とにかく判定が強く、なかでも相手の足払い系の技をつぶす効果が際立っている。間違いなく近～中間距離でのメイン技のひとつだ。

遠距離立ちD／リーチの長さでは遠距離立ちCに劣るが、判定の強さではより信頼度が高い。遠距離立ちCでは撃ち負ける、しゃがまれていて当たらない、そう感じるときに使っていこう。

立ちA・しゃがみA／ラルフの立ちAとしゃがみAは威力が高く、キャンセルをかけることもできるので、リスクの少ない連続技に使える。また今年は近距離立ちCの技の出が遅くなったので、跳び込み後などの密着時にも使おう。

斜めジャンプD／今年から斜め前方向のリーチが長くなった斜めジャンプD。これで、遠くから跳び込むときはDで、近くから跳び込むときはCで、という技のすみ分けがはっきりした。

キャラクティカファントム／こちらは超必殺技ではなく、ストライカー動作のキャラクティカファントム。まず画面端に急降下爆弾パンチで出現、着地し、すぐにキャラクティカファントムのモーションで突進する。とはいえ超必殺技ではないので、これはガード可能。しかしほかのキャラのストライカー攻撃よりも「ガードさせたときの相手の硬直時間（ガード硬直時間）」が長く、ラルフを呼んですぐにうまく立ち回れれば、上段・下段のガード方向を切り替えられないでいる間に攻撃可能だ。

必殺技 ガトリングアタック

←タメ→+AorC ／ 弱 SC,SC,SC 強 SC,SC,SC ／ × ／ 上



必殺技 スーパーアルゼンチンバックブリーカー

投げ間合い←↙↓↘→+BorD ／ × ／ 投



必殺技 ラルフキック

BorD（一定時間ボタン押し続け） ／ × ／ 上



必殺技 急降下爆弾パンチ（地上）

↓タメ↑+AorC ／ × ／ 上



必殺技 急降下爆弾パンチ（空中）

ジャンプ中↓↘→+AorC ／ × ／ 中※



※高度が低いときは上段ガード

必殺技 バルカンパンチ

AorC（ボタン連打） ／ × ／ 上



必殺技 ラルフタックル

→↘↓↙←+BorD ／ SC ／ 上



超必殺技 ギャラクティカファントム

↓↘→↓↘→+AorC ／ 不



MAX ギャラクティカファントム

↓↘→↓↘→+AorC ／ 不



ガトリングアタック／裏拳、アッパーなどを繰り出しながら3段攻撃で突進する。なお、攻撃の1回転目は足元が無敵になっている。
スーパーアルゼンチンバックブリーカー／ラルフ（そしてクラーク）を代表する必殺技。投げ技のため守りを崩すのが容易。また瞬間的に捕らえるので、相手の攻撃連係のすき間に割り込むことができ、攻防に重要な役割を果たす。
ラルフキック／空中を飛んでいく豪快なドロップキック。溜めている間は、ダッシュや必殺技の入力などといった特殊な操作が一切できない。また攻撃をくらったりガードしてしまうと、タメが無効になる。ゲーム内のタイム表示でBは約2秒、Dは約2.5秒以上溜めると完了で、どちらも約4秒以上溜めると高威力版のラルフキックになる。ただし途中で通常技を出すと、出した回数に応じて高威力版になるまでの時間が延長されてしまう。技の出はDのほうが早く、高く遠くまで飛ぶ。またDのほうが溜めていられるリミットが長く、Bで最高約9秒、Dが約11秒で、リミットがくると自動的に技が出る。
バルカンパンチ／火を噴くほどの勢いで、無数のパンチを前方に繰り出す。
ラルフタックル／高速で突進、体当たりする。高い打点の飛び道具は打ち消しながら進む。アタリ判定は強いがスキが大きいのが難点。
ギャラクティカファントム／出は遅いがガード不能の長距離突進パンチを繰り出す。
バリバリバルカンパンチ／はじめはガトリングアタック、そこから連続してバルカンパンチで攻撃。出始めの一瞬が全身無敵で、あとは打点の低い足払い系の技を抜けられる足元無敵だ。
馬乗りバルカンパンチ／超高速タックル。ヒット後に馬乗り状態からパンチの雨を降らしていく。技の出が早く、近距離立ちAやしゃがみAから連続技になる。

超必殺技 バリバリバルカンパンチ
↓↘→↘↓↙←+AorC 上×15



MAX バリバリバルカンパンチ
↓↘→↘↓↙←+AorC 上×28



超必殺技 馬乗りバルカンパンチ
↓↙←↙↓↘→+BorD 上



MAX 馬乗りバルカンパンチ
↓↙←↙↓↘→+BorD 上



ラルフ 基本戦術

飛び道具がなく、安心して使っていくことのできる突進技なともないラルフは、中間距離まで相手に近づいていくことが重要。一応新技のラルフタックルがついたものの、これはリスクが大きすぎるので多用はできない。

中間距離までくれば、リーチが長く破壊力のある遠距離立ちCを振り回すことができるので、強気に出ていける。ただし今回は遠距離立ちCの性能が落ちているようなので、地上戦で判定負けしているようなら遠距離立ちDや空中ふっとばし攻撃も使っていこう。

相手に跳び込んでいくときは、リーチの長い空中ふっとばし攻撃のほか、リーチが長くなり、格段に使いやすくなった斜めジャンプDなども使っていこう。

近距離になったら、しゃがみCと遠距離立ちAを牽制に使いつつ、スーパーアルゼンチンバックブリーカーを狙っていこう。超必殺技を狙うなら、跳び込みからはしゃがみA×1～2→馬乗りバルカンパンチがつなぎやすい。

連続技A／ジャンプDは、多少早めに出そう。

連続技B／近距離立ちAになるとキャンセルがかからないので注意。難しい場合はしゃがみCで代用していこう。



連続技狙いで跳び込むときには、ジャンプDが強い

密着時、確実にダメージを与えたいなら、しゃがみAを打っておこう

そこからキャンセルでコマンド投げや馬乗りバルカンパンチを狙っていく

連続技1 ジャンプD → しゃがみC → スーパーアルゼンチンバックブリーカー

連続技2 しゃがみA（×2） → 馬乗りバルカンパンチ



怒チーム

クラーク

CLARK

ラルフと戦闘スタイルの似ているクラークだが、打撃の充実しているラルフに対してクラークは投げが充実している……というのは去年までの話。打と投のバランスがとれているのだ。

通常技

	近距離立ち攻撃	遠距離立ち攻撃	しゃがみ攻撃	垂直ジャンプ攻撃	斜めジャンプ攻撃
Aボタン	× 上	× 上	特/必 上	× 中	× 中
Bボタン	連/特/必 上	× 上	× 下	× 中	× 中
Cボタン	特/必、× 上,上	× 上	× 上	× 中	× 中
Dボタン	× 上	× 上	× 下	× 中	× 中



ST フラッシングランチャー
B+C × 上



共通 ふっとばし攻撃
C+D 必 上



共通 ガードキャンセルふっとばし攻撃
ガード中C+D × 上



共通 空中ふっとばし攻撃
ジャンプ中C+D × 上



投げ技 投げっぱなしジャーマン
←or→+C



投げ技 フィッシャーマンバスター
←or→+D



投げ技 デスレイクドライブ
ジャンプ中↑以外+CorD



共通 かわし移動攻撃
かわし移動中AorBorCorD × 上



遠距離立ちC／新しくなった遠距離立ちC。前作まではラルフと同じ性能だったのが、今年は力強いストレートになった。意外に技の出が早く、判定も強めなので、リーチの長い技をもたない相手に対し中間距離で多用していける。
遠距離立ちD／若干、技の出は遅いが、遠距離立ちCよりもリーチが長く、対ジャンプ性能も高い。中間距離で振り回していく基本の技。
斜めジャンプD／空対空の性能がよく、小・中ジャンプで接近するときに使うと効果的。お互い空中でぶつかりそうなときに打ち勝つことが多く、また空中投げになることも多いので安心して使える。ただし下方向に対しては非常に弱く、対空技で落とされてしまったり、背の低いキャラ（バオやシャンフェイなど）に当たらなかったりする。あくまで空対空として使おう。
ジャンプA／垂直、斜めの両方のジャンプA。出の早さを利用して、ダウンした相手の起き上がりで垂直ジャンプして、着地のぎりぎりで出して連続技を狙ったり、出さずに着地してスーパーアルゼンチンバックブリーカーで投げてしまったりといった使い方ができる。ほかにも、斜め下方向に出ているので、背の低いキャラに対して跳び込むときに使用する。
空中ふっとばし攻撃／前方・斜め下方に対するリーチに優れており、普通の跳び蹴り感覚で使っていける。また一気に間合いを詰めたいとき、これをガード、またはヒットさせると楽。
しゃがみA／必殺技でキャンセルをかけることができるので、接近戦で、また跳び込み後などに連続技を狙うとき使っていく。
フラッシングランチャー／クラークのストライカー動作は、画面中央付近に空中ふっとばし攻撃のモーションで出現、着地し、目の前の相手をつかんで後方上空へ放り投げる、というもの。追い打ちが簡単なので、なかなか使える。

特殊技 ネトンビング

➡+B	SC(SC)	上(上)



必殺技 ガトリングアタック

⬅タメ➡+AorC	弱…SC 強…×	上



必殺技 スーパーアルゼンチンバックブリーカー

投げ間合い⬅↙⬇↘➡+BorD	×	投



必殺技 ナパームストレッチ

➡⬇↘+AorC	×	上※



※地上の相手には当たらない

必殺技 マウントタックル

⬅↙⬇↘➡+AorC	×	上



必殺技 クラークリフト

マウントタックル中⬇⬇+A	×	―



必殺技 ローリングクレイドル

マウントタックル中⬇⬇+BorD	上	特／必



必殺技 スーパーリフト（D.D.T）

マウントタックル中⬇⬇+C	×	―



必殺技 フランケンシュタイナー

投げ間合い➡⬇↘+BorD	×	投



必殺技 フラッシングエルボー

必殺投げ中⬇↘➡+AorC	×	追い打ち専用



ガトリングアタック／今年から復活した必殺技。モーションはラルフのものと似ているが、こちらは「裏拳→アッパー」の2段技。技の出と、モーションそのものがかなり早く、アッパーが2段目にきているため、しゃがまれて空振りしてもすぐにフォローがきく。またCで出した場合のみ、アッパー部分をナパームストレッチでキャンセルすることができ、ヒット時には「ガトリングアタック（アッパーで浮かせ）→ナパームストレッチ」という空中追い打ちコンボが完成する。跳び込みやかわし移動から、しゃがみAキャンセルで狙っていこう。

スーパーアルゼンチンバックブリーカー／ラルフ同様、主戦力となる必殺投げ。コマンド完成直後に投げることができる（発生が早い）ので、ジャンプ攻撃をガードしたあとなど、相手の攻撃連係に少しでもすき間があれば、この技で割り込むことができる。中ジャンプや小ジャンプ攻撃をガードしたあとなどには必ず入力しておこう。またしゃがみAや近距離立ちC（1段目）からの連続技にも簡単に組み込める。

マウントタックル／今年からの新必殺技。前作までの移動投げとは違い、ガードされてしまう。この技だけではダメージはなく、ヒット後のコマンド入力により、3種類の技に派生、そこではじめてダメージをあたえることができる。しゃがみAからは連続技にならず、ガードされたときのスキが大きいため有効な利用法が少ない。

スーパーリフト（D・D・T）／マウントタックルからの追加入力技。この技からさらに追加入力でフラッシングエルボーを出すことができる。

ナパームストレッチ／ガード不能打撃技。前作と違い無敵時間が出始めのほんの一瞬しかなく、これを有効利用するのは難しい。

ランニングスリー／移動する超必殺技の投げ。出始めが一瞬、全身無敵になっている。

超必殺技 ウルトラアルゼンチンバックブリーカー

投げ間合いで→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC



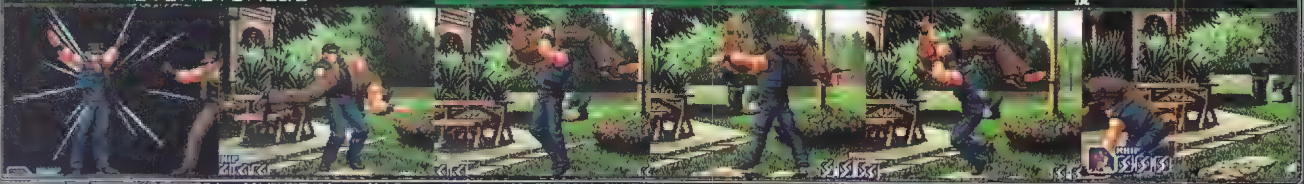
MAX ウルトラアルゼンチンバックブリーカー

投げ間合いで→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC



超必殺技 ランニングスリー

←↙↓↘→←↙↓↘→+BorD



MAX ランニングスリー

←↙↓↘→←↙↓↘→+BorD



クラーク　基本戦術

クラークの目的はただ一つ。スーパーアルゼンチンバックブリーカー（以下、S.A.B.）で投げることだ。S.A.B.はコマンド完成と同時に相手を投げることができるので、相手の攻撃のすき間に割り込む防御的使い方、しゃがみAや近距離立ちCからの連続技、起き上がりを投げる、といった攻撃的使い方などあらゆる局面で利用できる。ダメージも大きく、間違いなく主戦力、主目的となっている。

ただしクラークを相手する側も、このS.A.B.は十分に警戒してくるはずなので、S.A.B.以外の攻撃手段を用意しておく必要がある。幸い、今年のクラークは、打撃においてもラルフに引けを取らない充実ぶり。まず遠距離で遠距離立ちD、少し前進したら遠距離立ちCを振り回して相手をおとなしくさせ、空中ふっとばし攻撃やジャンプD、かわし移動で急接近、ダイレクトにS.A.B.を入力していく。ジャンプ攻撃がヒットしていれば、着地後しゃがみAから連続技を狙い、ガードされていたら、着地後少しだけ後退して相手の投げ間合いからはずれつつ、一瞬後にS.A.B.で投げてしまう。起き上がりを攻めるときは、ジャンプAを重ねるか重ねないか、という選択と、一瞬待ってのS.A.B.が有効だ。

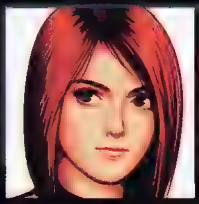

飛び込み後やかわし移動などで近づいたら……


連続技狙いならしゃがみAを出しておき……


連続技狙いでないなら直接S.A.B.を狙っていこう

連続技1／しゃがみA → 強ガトリングアタック（2段目）→ ナパームストレッチ → フラッシングエルボー

連続技2／しゃがみAor近距離立ちC → スーパーアルゼンチンバックブリーカー → フラッシングエルボー



怒チーム

ウィップ

WHIP

ウィップはムチを使った長いリーチの技が多い。一見分かりやすそうだが、使ってみると意外にとらえ所がない。高性能な技が多いのは事実で、独特のクセを理解すれば大活躍してくれるぞ。

通常技

	近距離立ち攻撃	遠距離立ち攻撃	しゃがみ攻撃	垂直ジャンプ攻撃	斜めジャンプ攻撃
Aボタン	連/特/必　上	×　上	×　下	×　中	×　中
Bボタン	連/特/必　上	特/必　上	特/必　下	必　中	必　中
Cボタン	特/必　上	×,×　上,上	特/必,特/必　上,上	×　中	×　中
Dボタン	特/必　上	特/必　上	×　下	必　中	必,必　中,中



※タイミングを遅らせた場合のみ可能

ST ヴァルキリーショット

B+C　×　上



共通 ふっとばし攻撃

C+D　必　上



共通 ガードキャンセルふっとばし攻撃

ガード中C+D　×　上



共通 空中ふっとばし攻撃

ジャンプ中C+D　×　上



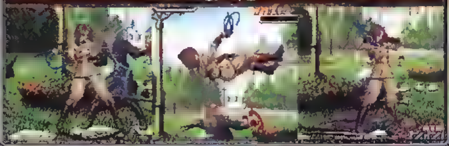
共通 かわし移動攻撃

かわし移動中AorBorCorD　×　上



投げ技 アルファ

→or←+C



投げ技 ジェット

→or←+D



しゃがみA／ダウン状態の相手を攻撃できる。様々な技から追い打ちが可能。特に通常の投げ、しゃがみD、ストリングス・ショット・タイプA"コード：優越"などからはほぼ無条件だ。
近距離立ちB／技の発生が早く、地上連続技の起点として活躍する。連打で2発当てよう。
遠距離立ちB／連続技にしゃがみBを使うのが苦手な人は代わりにこれを使うとよい。
しゃがみB／主に連続技のつなぎとして使われる。発生は遅いが前進するため間合いが離れることを嫌うブーメラン・ショット"コード：SC"やソニック・スローター"コード：KW"と相性がよい。中間間合いでの牽制技にもなる。
しゃがみC／発生は遅いが対空技として使える。ストリングス・ショットで（空）キャンセルをかけ、すぐにタイプDで止めれば、何もしないよりも早く動き出すことができ、しかもパワーゲージも溜められる。1段目はヒットしても間合いが離れないので連続技を狙うのに向いている。
近距離立ちD／近間で相手がジャンプしそうなときに投げ入力と併用して使うと効果的。
遠距離立ちD／地上牽制を兼ねた対空技として使う。跳び込まれていても近距離立ちDが出る。
垂直ジャンプB／発生が早く、空中でもつれ合ったときに強さを発揮する。
垂直ジャンプC／横方向に非常に長いリーチを持つ。ウィップの代表的な技。
斜めジャンプC／下方向に強く、めくり性能も高い。これだけでも強力な技だが、この技の真価は低い高度で出すとガード不能になることだ。小ジャンプで相手の足元に当てるように使おう。
斜めジャンプD／横方向に非常に強く、ウィップの空中戦の主力と言える技。
空中ふっとばし攻撃／空中で斜めジャンプDと似た使い方をすることができる。
アルファ／投げはずしされない通常投げ。

特殊技 ウイップショット

→+A(連続5回入力可能) ／ × ／ 上



必殺技 ブーメラン・ショット"コード：SC"

←↙↓↘→+AorC ／ SC、× ／ 上



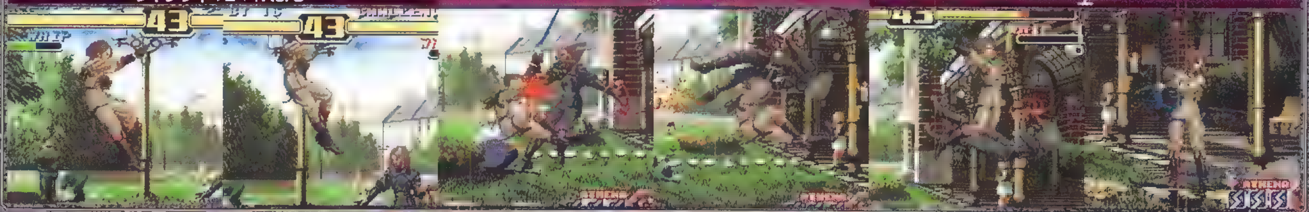
必殺技 アサシン・ストライク"コード：BB"

→↓↘+A～D(ボタンで出現位置が変化) ／ × ／ 上、中



必殺技 フック・ショット"コード：鳳"

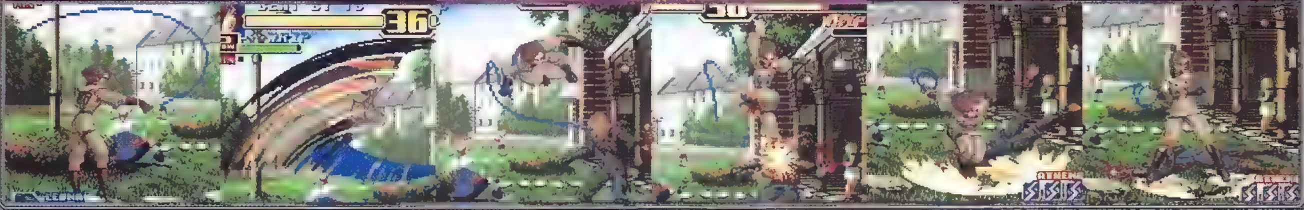
ジャンプ中↓↙←+AorC ／ × ／ 上



ウイップショット／単発でリーチの長い攻撃を5回まで振り回すことができる特殊技。振り回す回数を読まれないように使えば地上からは近づかれにくいが、跳び込まれると無防備に近い。**ブーメラン・ショット"コード：SC"**／主に強を連続技の締めとして使う。弱は発生が遅いが全体的な硬直時間は短い。相手のジャンプを読んで対空として使うときはわずかにリーチが短いけれど、弱を使っていったほうが無難だろう。**アサシン・ストライク"コード：BB"**／真上に上昇し、いったん画面外に消えたあと、急降下して相手を攻撃する。急降下時の攻撃を逆ガードさせるように相手の背後に当てるのが基本的な使い方。着地後のスキは途中で必殺技によるキャンセルが可能で、ソニック・スローター"コード：KW"でキャンセルすると効果的だ。上昇中にも強めの攻撃判定を持っている。**フック・ショット"コード：鳳"**／ムチを画面上方に固定し、振り子の要領で相手に突撃する技。ガードされても着地にはスキがない。移動スピードが速く、ダメージも大きいため、近づいてくる相手を返り討ちにするように使うと効果的だ。この技に反撃するときはウィップが空中にいる間にダメージを与えるとよい。ちなみにCPU戦ではこの技で往復しているだけでそこそこ勝ち抜くことができる。これだけでクリアできるわけではないが。**ストリングス・ショット・タイプA"コード：優越"**／コマンドを入力するとまず構えて、ボタンを離すとムチで2段攻撃をする。この技は2段目が中段攻撃となる。ヒットしたあとは相手が起き上がるまでに時間的な余裕があり、ガードされてもスキはない。1段目はどのタイプも両ガードできるが微妙に異なっており、この技だと高めの位置に攻撃判定が出る。相手の小ジャンプなどにも当たるので扱いやすい。

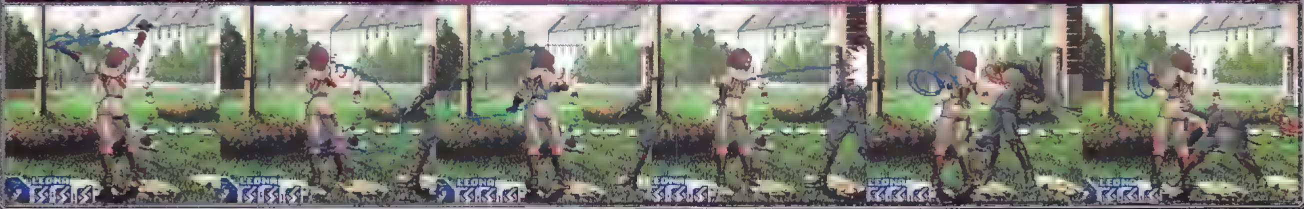
必殺技 ストリングス・ショット・タイプA“コード：優越”

→↘↓↙←+A（押し続けでタメる）	SC、×	上、中



必殺技 ストリングス・ショット・タイプB“コード：ガ”

→↘↓↙←+B（押し続けでタメる）	SC、×	上、上



必殺技 ストリングス・ショット・タイプC“コード：勝利”

→↘↓↙←+C（押し続けでタメる）	SC、×	上、下



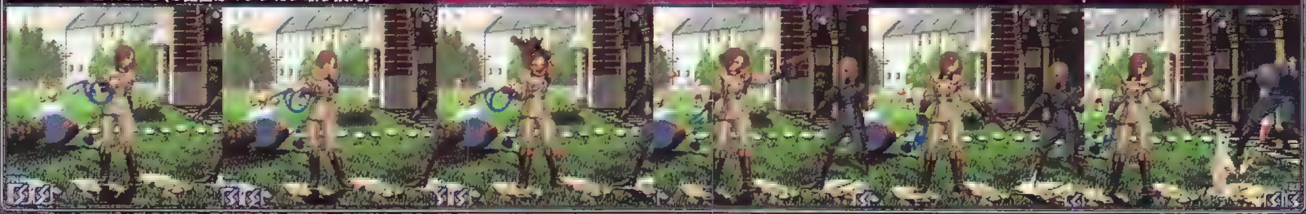
必殺技 ストリングス・ショット・タイプD“コード：アメ”

ストリングス・ショット中Dボタンでタメ動作を終了させる	×	—



ストリングス・ショット・タイプB“コード：ガ”／2段目も両ガードできるが、ヒットした際に相手を引き寄せる効果を持つ。引き寄せたあとは、状況にもよるが基本的には、近距離立ちBからの連続技を入れることができる。
ストリングス・ショット・タイプC“コード：勝利”／2段目が下段攻撃となる。ヒットしたあとは相手が起きあがるまでに時間的な余裕がないため、起き攻めの形は限られる。ガードされると相手と離れるがスキはスリングス・ショット・タイプA“コード：優越”に比べ大きめだ。
ストリングス・ショット・タイプD“コード：アメ”／ほかのタイプとは異なり、ストリングス・ショットを止めるためのコマンド。構えたときにDボタンを押すことで、パワーゲージを溜めつつ技の動作を止めることができる。しゃがみCの2段目でストリングス・ショット・タイプA“コード：優越”で（空）キャンセルをかけて都合が悪ければ止める、という使い方もできる。
デザートイーグル／斜め下方向に銃を撃つ技。ヒットすると相手は吹っ飛ぶが、ダメージはない。むろんケズりダメージもない。ボタン連打で連射することができる。マガジン内には弾が7発入っており、弾切れ後にコマンドを入れるとマガジンを取り替える。初期弾数は1Pと2Pで異なっており、1Pは7発、2Pは1発だ。
ソニック・スローター“コード：KW”／発生が早く、しかも出始めが無敵に守られている強力な割り込み&対空技。出始めの無敵は、厳密にはコマンド入力完成から画面が暗転するまでは足もとにあり、暗転以降は一瞬だけだが全身が無敵状態となる。技の発生が早いので連続技として使うこともでき、その際はしゃがみBからキャンセルをかけるとよい。相手を画面端に追いつめた状態でこの技を決めたときにはしゃがみAで追い打ちすることが可能だ。

必殺技　デザートイーグル
←↓↙+AorC（8回目はマシンガン取り換え）



超必殺技　ソニック・スローター"コード：KW"
↓↘→↓↘→+AorC



MAX　ソニック・スローター"コード：KW"
↓↘→↓↘→+AorC



ウィップ　基本戦術

ウィップの基本戦術は三段階に分けてとらえておくと分かりやすい。

まずは垂直ジャンプC

まず1段階目は、非常に長いリーチを持つ垂直ジャンプCで遠距離から攻撃する形。垂直ジャンプCに対し無理矢理近づいてこようとする相手には、フック・ショット"コード：[illegible]"（以下、フック・ショット）を出す。フック・ショットはバックジャンプから出しても効果的だ。

垂直ジャンプCやフック・ショットは出始めが弱いので、タイミングよく大ジャンプで迎撃されると落とされやすい。これに対しては空中ふっとばし攻撃やバックジャンプ、垂直小ジャンプのDなどで一応対抗できるが、相打ち覚悟の消耗戦となるため、間合いを見て違う展開に持ち込もう。ちなみに小ジャンプで相手の大ジャンプを読めたら対空で迎撃しよう。

ジャンプDで接近

ウィップ側から間合いを詰めていくときは、斜めジャンプDを使っていくとよい。地上技につなぐことはあまり考えず早めに出していこう。

相手への接近手段としてはかわし移動攻撃も有力だ。ウィップのかわし移動攻撃は発生スピードこそ標準的だが、相手にガードされてもOKで、ヒットさせることができれば、しゃがみBや超必殺技のソニック・スローター"コード：KW"も連続技になるぞ。

相手を捕まえたら斜めジャンプC

斜めジャンプDなどで相手を捕まえることに成功したら、後述の連続技を決めにかかろう。

連続技は斜めジャンプCから入れていく。ガード不能のタイミングで斜めジャンプCを出すのが苦手なら、斜め小ジャンプCから再度斜め小ジャンプCで攻めてもよい。ただし小ジャンプCは暴れる相手を押さえ込むのことが苦手なので、2・3回に1回は斜め小ジャンプDを混ぜよう。そうすれば相手が動き出せるタイミングも変化するので無敵技なども出されにくいぞ。

ウィップの基本戦法を大雑把に見たわけだが、ここで書いた形はジャンプに偏っているので。ここからは地上での行動を強化していくとよいだろう。地上で比較的気軽に出せる攻撃はしゃがみBとしゃがみDそして立ちD。ストリングス・ショット各種による2択やしゃがみCの対空も効果的だ。

連続技1　斜めジャンプC ―― 近距離立ちB ―連打― 近距離立ちB ―連打― しゃがみB ―― 強ブーメラン・ショット"コード：SC"orソニック・スローター"コード：KW"

技表のスキマからこんにちは

登場演出セレクション 前編

シリーズおなじみの登場演出は今年もやっぱり健在。
ストーリーに関わるカッコいい系から、キャラ立ちまくりのお笑い系まで、
様々なパターンをピックアップ＆連続写真で大紹介！ ……あ、ほとんどお笑い系だ。

紅丸 VS 京

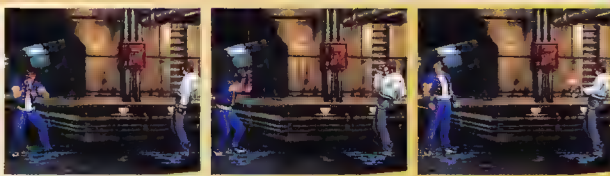
No.1 or No.2？



かつて日本チームのNo.2と言われ続けた紅丸と、その戦友にしてライバルの京が相まみえる。言葉少なに闘志をみなぎらせる2人の間には、雷と炎の織りなす静かに張りつめたテンションが。

真吾 VS 京

パシリ卒業……見込み



憧れの先輩、京を目の前に思わずその名を叫ぶ真吾。かつて焼きそばパンの買い出しに走っていた後輩もここまで成長したかと、京も思わず感心する……ワケないか。

真吾 VS 香澄

香澄さんはしっかり者



闘いの直前、大事な生徒手帳を読んで復習に精を出す真吾と、真剣勝負に茶々を入れるなとばかりに叱りつける香澄。あわてふためくさまといい、挑発のアレといい、今年もお笑い街道爆走中。

テリー VS マリー

影のナイスカップル



レディーに対し紳士的に振る舞うテリーと、茶目っ気たっぷりに「Let's fight, Terry!」と呼びかけるマリー。2人のおどけた態度は、秘めた想いの裏返しか？

アンディ VS 舞

骨法＋忍術＝？？？



舞の抱いた赤ちゃんが「パパー、パパー」と自分を呼び、ショックを隠しきれないアンディ。が、実は不知火流？腹話術だったというオチ。マジであせるアンディと、赤ちゃんの服が芸コマ＆超ナイス。

ラルフ VS クラーク

名コンビ、今年も燃えてます



シリーズ皆勤賞のラルフ＆クラーク。「かかってきなクラーク！」、「O.K. ラルフ！」の掛け合いは、およそ軍人らしからぬ、どこか憎めない悪ガキのような雰囲気も感じさせる。

PSYCHO SOL

サイコソルジャーチーム

包





PROFILE

キャラ名	鎮 元斎(チン・ゲンサイ)
声優	西村 [illegible]
格闘スタイル	中国拳法全般(主に酔拳を使う)
誕生日	[illegible]
年齢	[illegible]
出身地	[illegible]
血液型	[illegible]
身長	[illegible]
体重	[illegible]
趣味	[illegible]
好きな食べ物	サーモンレモン・レタスチャーハン・バナナロール・チキンのクリーム煮・牛鍋・釜揚げうどん・トルコライス・軟骨の唐揚げ・長崎チャンポン・タコ飯・たこソバ・タンタンメン・キーマカレー・酒
得意スポーツ	散歩・ヨーヨー
大切なもの	酒
嫌いなもの	パンダ

鎮 元斎

PROFILE

キャラ名	包(パオ)
声優	中野 加奈子
格闘スタイル	超能力
誕生日	7月18日
年齢	12歳
出身地	なし(生まれは中国)
血液型	不明(調べてない)
身長	153cm
体重	[illegible]
趣味	家庭用ゲーム
好きな食べ物	ホットミルク(砂糖抜き)
得意スポーツ	フィッシング(川)
大切なもの	B級ゲーム・家庭用ハード
嫌いなもの	大作RPG

TEAM STORY

サイコソルジャーチーム

父親 「お願いです。この子の命だけは助けてやってください」
　中国の山村。生まれたばかりの男の子と、黄泉の国に旅立ったこの子の母親の傍で、突然の妻の不幸と息子の悪報に、父親は正気を失いそうになるのを押さえながら、村人数人を前に懇願していた。
村人1 「残念だが……ワシらも辛いんじゃ、分かってくれ」
村人2 「長老が言うには、この子が生まれた今日は二百年に一度の凶日。この子は将来必ず災いを呼ぶ。だから見逃すわけにはいかんのだよ」
村人3 「そういうわけだ。お前には不幸続きで気の毒だが……。今日はゆっくりその子と妻とのお別れをしてあげてくれ」
　と言うと、村人の代表数名は、この不幸な家族の家から出ていく。そしてその夜、山村からその家族の姿は消えた……。

【大会 283日前 for「鎮 元斎」】
鎮 「うむ、話は解った。あの子は預かるとしよう。ワシのところには同じ力を持つ者がおる。あの子ら同士でしか解らんこともあるしのぅ。仲間とともに過ごしたほうが良いじゃろう」
住職 「おぬしなら、安心して預けられるというものじゃ」
鎮 「しかし、超能力を使える者がまだいたとは正直驚いておる。前から前兆みたいなのはあったのかの?」
住職 「いや、数日前から急にじゃった。それまでは普通の子と変わらなかったが……ワシも、この子の父親から託されたときには、まさかこんな能力を持った子だとは思っていませんでしたしのう」
鎮 「急にというところが気にかかるが……で、あの子に家族の話とかはしておるのか?」
住職 「いや、してはおらんが、なんとなくは気づいているようじゃな」
鎮 「そうか……まぁ、能力を伸ばす方向では預かるが、今後どうするかは、あの子に任せるとしよう」

【大会 280日前 for「椎 拳崇」】
「ずっと続くと思ってた」
「世界の平和・超能力・アテナとの修行」
「修行は来るべき日のためのもの……何度となく平和を脅かすヤツが現れたとき……その成果は発揮してきた」
「そしてまた……平和のために、いつもの生活が始まる……」
「だから……平和が続く限り……修行も……アテナとの修行も……」
「これだけで……幸せなのに……」
「ずっと続くと思ってた」

拳崇 「超球弾や!!」
　ぽすっ
拳崇 「っかしいなぁ……アカン、なんか今日はごっつう調子悪いみたいや」
アテナ 「大丈夫? どこか体の調子が悪いの?」
拳崇 「いや、特にはないねんけどな……ハハ、大丈夫、大丈夫! 1日寝りゃ治るわ」

「あれ以来……アテナは『調子悪いみたいね』と言うが、オレには分かっている……」
「……超能力の……消滅……」
「ずっと続くと思ってた」
「オレより強いヤツはいくらでもいる」
「オレ達は、ただ強くなるためだけに修行をしてるわけじゃない」
「そう、この力があるから……」
「サイコソルジャーでなきゃ……超能力がなきゃ……」
「ここにいる……存在理由が……ない」
「ずっと続くと思ってた」
「普通の人に……戻っただけ……」
「それが、こんなに……揺らぐ……ものなのか?」
「ずっと続くと思ってた」

拳崇 「いつまで、ここにおれるんやろか」

【大会 156日前 for「パオ」】
パオ 「拳崇兄ちゃん! ぼくね、ぼくね『サイコボール』が撃てるようになったんだよ。ほら、見て! 見て!」
　拳崇から少し離れたところで構えると、エイッとサイコボールを撃ち出した。
拳崇 「おぉ、すごいやんか! オレもうかうかしてると、パオに追い越されてまうかもしれんなぁ、ハハハ」
パオ 「へへへへ、謝謝(ありがとう)。うーん、ぼくも見たいなぁ、お兄ちゃんの超能力。早く戻ってくるといいね」
拳崇 「おお、力が戻ってきたら、なんぼでもバンバン見せたるわ。[illegible]超球弾もな!」
パオ 「うん、絶対、絶対、約束だよ」
拳崇 [illegible]

【大会 71日前 for「麻宮 アテナ」】
マネージャー 「アテナちゃん、どうしたんだよ? 元気ないみたいだけど……緊張してんの?」
アテナ 「違うんです……ごめんなさい。ちょっとお友達のことで、心配なことがあって……」
マネージャー 「うん」
アテナ 「悩んでいるのは分かっているんですけど、私、力になってあげられないんです」
マネージャー 「そっか……でもさ、とりあえず今はそのことを忘れて元気取り戻してよ。じゃないと、ファンのみんなに悪いじゃん」
アテナ 「……はい! そうですよね。ごめんなさい、心配させちゃったみたいで」
マネージャー 「よし!! ほら、出番だよ。ファンのみんなが待ってるぞ!!」

　ワァ——!! ワァ——!! [illegible]——!!
アテナ 「みなさ——ん!! こんにちわ——!!」
　[illegible]
アテナ 「私のコンサートに来てくれてどうもありがとう!! こんなに来てもらえて、とても嬉しいです!!(……あれ?)」
　客席のなかに、見た顔を見つけると首を傾げた。
アテナ (チャン……さん? 何故、私のコンサートに? それよりも、何故、日本に? キムさん、チョイさんの姿……も見えないし、何かあったのかしら?……っと、じゃなくて!)
　[illegible]——!!
アテナ 「それでは、最初の曲を聞いてください。『傷だらけのBLUEMOON』!」
　ワァ——————!! [illegible]——!!
　♪サ・イ・コソルジャ——、サ・イ・コ・ソルジャ——
アテナ 「♪ストップ! もうこれ以上〜プリーズ! 悲しませないで〜」
　ちゃっ、ちゃ、ちゃ!

【大会 64日前 for「サイコソルジャーチーム」】
鎮 「今年もキング・オブ・ファイターズが開催されるそうじゃ。今回も、参加しようと思っとる。今回は4人制ということなので、メンバーはワシとおぬしら3人じゃ」
アテナ、パオ 「はい」
拳崇 「ははは、4人制で助かったわ。今まで通りやったら、わいはアウトやったで。ははは」
鎮 「……で、ちょっと無理はあるかもしれんが、パオもここに来てしばらく経つのでな、修行の成果も確かめたい」
パオ 「はい、いっしょうけんめいがんばります」
アテナ 「頑張ってね、パオ君!」
鎮 「それと……」
　鎮の目は拳崇に向けられる。
拳崇 「お、なんやなんや。いややなぁお師匠さん、神妙な顔して。ははは、大丈夫やって、足ひっぱらんように、頑張るし。だいたい、ここでの修行はダテやないねんで、超能力が使えんでも、ちょちょいと勝ってみせるかな」
鎮 「そうじゃない、拳崇」
拳崇 「……」
鎮 「ワシはこの大会を通して、おぬしに力を取り戻すきっかけをつかんでほしいと願っておる。だから、勝ち負けなどは二の次じゃ」
アテナ 「ほら、闘っているうちに思い出すかも知れないじゃない。もし、1戦でダメなら、2戦、3戦って、私たちもチャンスを増やすように頑張るから。拳崇も頑張って取り戻そ、超能力」
拳崇 「アテナ……ありがとう、オレ頑張るわ」

DIER TEAM

椎拳崇



PROFILE

キャラ名	椎 拳崇(シイ・ケンスウ)
声優	や乃 えいじ
格闘スタイル	中国拳法
誕生日	9月23日
年齢	19歳
出身地	中国
血液型	B
身長	172cm
体重	61kg
趣味	漫画鑑賞
好きな食べ物	肉まん
得意スポーツ	サッカー
大切なもの	早見 優のデビューアルバム・ファンからもらったぬいぐるみ
嫌いなもの	修行

麻宮 アテナ



PROFILE

キャラ名	麻宮 アテナ
声優	[illegible]
格闘スタイル	超能力+中国拳法
誕生日	3月14日
年齢	18歳
出身地	日本
血液型	A
身長	[illegible]cm
体重	[illegible]kg
趣味	星占い
好きな食べ物	いちご大福・さくら大福
得意スポーツ	ラクロス
大切なもの	ピーターラビットのティーセット・ファンからもらった手紙
嫌いなもの	バッタ
備考	B83 W57 H82

CHARACTER GRAPHIC キャラクターグラフィック

	かわし移動(前)	かわし移動(後)	ストライカー呼び出し	パワーアップ(カウンター)	パワーアップ(アーマー)	挑発	ガードクラッシュ	気絶
麻宮 アテナ								
椎 拳崇								
鎮 元斎								
包								





サイコソルジャーチーム

麻宮アテナ

ATHENA ASAMIYA

強力なダメージ源がなくなってしまったから、地道に体力を奪っていくしかない。基本の飛び道具、強力な対空技、不意を突いてのサイキックテレポートからの投げ、これらを中心に闘おう。

通常技



S1 サイコヒーリング

B+C ×



共通 ふっとばし攻撃

C+D 必 上



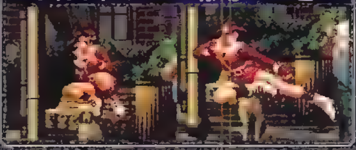
共通 ガードキャンセルふっとばし攻撃

ガード中C+D × 上



共通 空中ふっとばし攻撃

ジャンプ中C+D 特／必 上



投げ ヒットスルー



投げ サイキックスルー



投げ サイキックシュート



共通 かわし移動攻撃

かわし移動中AorBorCorD × 上



遠距離立ちA／リーチが長くキャンセルできるので、中間距離での牽制技として役立つ。技の先端部分を当てるように使い、相手のジャンプを防止する。ときにはキャンセルサイコボールアタックやサイキックテレポートも出そう。

しゃがみB／接近戦や相手の起きあがりに重ねておき、そこから連続技を狙いにいく。基本連続技はしゃがみB→➡+B→弱サイコソード。密着状態からしゃがみBを当てないと連続技にならないので、間合いの見極めが重要だ。

近距離立ちC／接近戦での連続技用に使っていくのが基本だが、発生が速いので接近戦で強引に出し、キャンセルサイキックテレポートやサイコボールアタックで押していく使い方も可能。

遠距離立ちC／発生が速く、リーチが長いので中間距離での牽制技として役立つ。キャンセルできず、大技なので無茶な空振りは危険だが、技の射程内に入ったら積極的に使っていこう。

しゃがみC／発生が速く、そこそこ長いリーチがあり、姿勢が低くなるので相手の上段攻撃をかわせ、キャンセルもできる優れもの。ギリギリ技が届かない距離で使い、技を置いておくようにするのが理想。ヒットしたらキャンセルサイキックテレポートでプレッシャーをかけよう。

遠距離立ちD／遠距離立ちCより発生は遅いがリーチが長く下段攻撃に対して強いので、中間距離でのもう一つの牽制技となる。

斜めジャンプD／基本的なジャンプ攻撃。タイミングさえ合えば自動的に空中投げになることもあるので、レバーは⬆以外に入れて出そう。

ふっとばし攻撃／リーチは短いが攻撃判定が広いので、相手の牽制技をつぶすこともできる。

空中ふっとばし攻撃／横に長いので、中ジャンプから使うと効果的。早めに出す感じがちょうどいいぞ。キャンセルフェニックスボムのワンセットが基本的な使い方だ。





















連環腿／基本的にはしゃがみBからの連続技として使っていくが、攻撃判定が広いので、中間距離での牽制技としても使える。このときはキャンセルフェニックスアローを混ぜていこう。

フェニックスボム／基本的にはジャンプC、空中ふっとばし攻撃をキャンセルして使っていく。さらにフェニックスボムをキャンセルすることができるので、弱フェニックスアローを出していこう。継続した攻めが展開できるぞ。

サイコボールアタック／中間距離以上の基本牽制技。しゃがみC、ふっとばし攻撃をキャンセルして使う場合は、ワンパターンにならないように注意しよう。

サイコリフレクター／攻撃範囲は狭いが、持続時間が長いので相手の起きあがりに重ねて使うのが有効。ガードさせればアテナ側が先に動けるので、攻めを継続させよう。

サイコソード／対空技としてかなり強いのだが、地上戦での割り込みには向いていない。ガードされたときが悲惨なので、連続技と対空技以外には使わないように。

サイコシュート／ヒットすれば相手を打ち上げ追い打ちすることが可能なのだが、発生があまりにも遅いため、扱いに困る。起きあがる相手にサイコシュートを重ね（遠距離）、テレポートを使ってガード不能にするのがやっとだろう。

シャイニングクリスタルビット／攻撃判定が出てしまえば強力なのだが、出るまでが弱く、ガードされたときのスキも大きい。相手のジャンプに合わせて出せれば、強力な対空技となるぞ。MAX版は、ランダムで水着バージョン有り。ダメージがアップする。

フェニックスファングアロー／MAX版のこの技は、驚異のケズリ能力を見せる。下手な連続技より痛いだろう。使い道に困る技だが、体力赤点滅時なら積極的に狙っていこう。

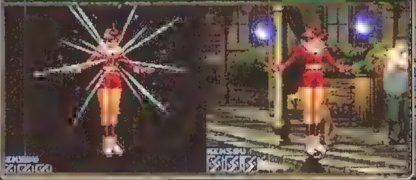
麻宮アテナ
サイコソルジャーチーム

超必殺技 シャイニングクリスタルビット
→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC　上※



※足元に当たると下段ガード

超必殺技 空中シャイニングクリスタルビット
ジャンプ中→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC　上



超必殺技 クリスタルシュート
シャイニングクリスタルビット中↓↙←+AorC　上



MAX シャイニングクリスタルビット
→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC　—　上※



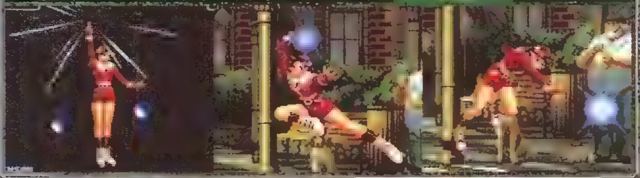
MAX 空中シャイニングクリスタルビット
ジャンプ中→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC　—　上



MAX クリスタルシュート
シャイニングクリスタルビット中↓↙←+AorC　—　上×3



超必殺技 空中クリスタルシュート
空中シャイニングクリスタルビット中↓↙←+AorC　上



MAX 空中クリスタルシュート
空中シャイニングクリスタルビット中↓↙←+AorC　—　上×3



超必殺技 フェニックスファングアロー
ジャンプ中↓↘→↓↘→+BorD　上×14



MAX フェニックスファングアロー
ジャンプ中↓↘→↓↘→+BorD　上×45



麻宮 アテナ　基本戦術

去年まではサイキックスルーというコマンド投げがあったので、ダメージ源には困らなかった。しかし、今回はコマンド投げが消え、サイコシュートという使いどころの難しい飛び道具が追加されただけなのだ。今年の課題は、いかにダメージを与えるかである。

基本的な間合いは、遠距離となる。サイコボールアタックを撃ち、相手の出方を待つのだ。サイコボールアタックは強弱を混ぜて使い、ジャンプのタイミングを狂わすようにしよう。

相手のジャンプ1回で届く距離まで近づいてきたら、サイコソードの準備だ。引きつけて出すのは危険なので、早出しで落としていこう。

これよりも近い距離になったら、遠距離立ちA、遠距離立ちCを使って相手のジャンプを防いでいく。遠距離立ちAは無理にキャンセルせず、ペチペチと出していこう。遠距離立ちCを当てたら、相手の様子を見るために待つように。

相手にジャンプの気配がないならば、ふっとばし攻撃や→+Bで攻めてみよう。ふっとばし攻撃からは弱サイキックテレポートをキャンセルで出し、近づいて投げを狙うのだ。もう一つの選択肢として、強サイコボールで威嚇というのもある。→+Bからは、キャンセル弱フェニックスアローを出していこう。相手の目の前に着地するので、立ちAなどから再び攻めを継続させることが可能だぞ。

中距離からは、中ジャンプC+D→フェニックスボム→フェニックスアローといった連係も有効。ジャンプふっとばし攻撃がカウンターヒットすると、フェニックスボムまで連続技になるからだ。



サイコソードは早めに出せば、強力な対空技になるぞ。相手との間合いも重要だ



MAX版のフェニックスファングアローは、ケズリ量が半端ではない。ト狙いで使いたい

連続技1 しゃがみB → →+B → 弱サイコソード

連続技2（超必殺技） しゃがみB → →+B → シャイニングクリスタルビット



PSYCHO SOLDIER TEAM

サイコソルジャーチーム

椎 拳崇

SIE KENSOU

超能力がなくなり弱くなったと思いきや、非常に強力なキャラクターとして戻ってきた。接近したら、心を鬼にして龍連打!! この戦法を取る勇気、キミにあるか?

通常技



	近距離立ち攻撃	遠距離立ち攻撃	しゃがみ攻撃	垂直ジャンプ攻撃	斜めジャンプ攻撃
Aボタン	通/特/必 上	通/特/必 上	通/特/必 上	必 中	必 中
Bボタン	通/特/必 上	× 上	通 下	× 中	必 中
Cボタン	特/必 上	×、特/必 上上	特/必 上	× 中	× 中
Dボタン	特/必 上	× 上	特/必 下	× 中	× 中

S1 肉まん4U

B+C ×



共通 ふっとばし攻撃

C+D 必 上



共通 ガードキャンセルふっとばし攻撃

ガード中C+D × 上



共通 空中ふっとばし攻撃

ジャンプ中C+D 必 上



投げ 寸打(すんだ)

→or←+C



投げ 巴投げ

→or←+D



共通 かわし移動攻撃

かわし移動中AorBorCorD × 上



遠距離立ちB/キャンセルなどはできないが技が上方向に強く、意外とリーチが長いので中間距離での牽制技として使っていく。先端部分が当たるような距離でこまめに出していけば、相手のジャンプを防ぐことができるぞ。

しゃがみB/使いどころは超至近距離。相手の起きあがりなどに重ね、しゃがみA→弱前疾歩と連続技を狙っていく。覚えれば、重要なダメージ源となる。

近距離立ちC/ジャンプからの連続技を狙っていくのが基本。キャンセルから龍連打や超龍連弾につなげる。龍連打の連係としても使えるぞ。

しゃがみC/先端部分が当たるような中間距離で使い、キャンセル弱前疾歩で近づくのは常とう手段。といっても、無理に使うほどでもない。

近距離立ちD/主にジャンプからの連続技として使っていく。近距離立ちCより発生が速いので、使いやすい。だがガード弾きをさせにくいので、龍連打からの連係には向いていない。

遠距離立ちC/キャンセルできないが技が上方向に強くリーチが長いので、中間距離での牽制技として役立つ。先端が当たるような位置で振り回せば、相手のジャンプ防止になるだろう。遠距離立ちBとうまく混ぜて使おう。

しゃがみD/リーチの長い足払いなので、使いやすい。キャンセルもできるので、弱前疾歩と連係させてみよう。

ふっとばし攻撃/リーチは長いほうなので、中間距離での牽制として使っていく。だが空振りは危険なので、確実に当たる距離で使おう。キャンセルには弱前疾歩がオススメだ。

空中ふっとばし攻撃/技が下方向に強く、攻撃持続時間も長いので、そこそこ使いやすい。ジャンプからの連続技が狙いにくいキャラクターなので、追い込みたいときなどは空中ふっとばし攻撃を多用してもいいだろう。





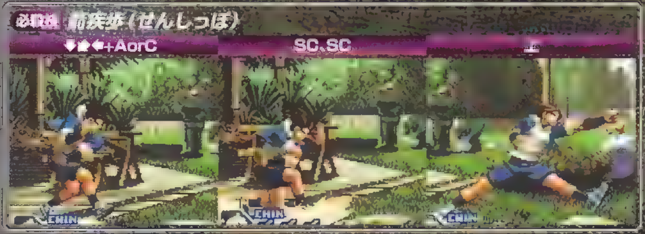


















龍連牙　地龍／前作までは突進技として重宝したが、今回は箭疾歩があるために出番は減った。ガードされると反撃を受けるのであまりオススメできないが、中間距離で不意に使い、ジャンプを防止することも多い。相手がジャンプしそうな雰囲気だったら出してみよう。

龍連牙　天龍／上昇していくので早めに出せば対空技として機能するが、相手のジャンプを待ちかまえていないと難しい。ヒットしなかったときに手痛い反撃が待っているので、狙いすぎて自滅しないように注意。

龍顎砕／地上部分での攻撃が先に発生するので、引きつけて対空技として使うのは難しいが、少しでも早めに出せれば強力な対空技となる。遠距離の跳び込みよりも、近距離からの跳び込みに対して有効だ。

龍連打／今回の主力とも言えるのが、この龍連打。ヒット時は最後に浮かし能力があり、穿弓腿や龍連牙　天龍などで追い打ちができる。ガードされた場合スキはなく、逆に先に動くことが可能。これを使った強力な戦法がある。

箭疾歩／突進技だが弱で出した場合はスキが少なく、相手がコマンド投げを持っていないなら気軽に使ってもいいだろう。また下段攻撃に対して強いので、牽制に足払い系の技を多用してくる相手には一方的にダメージを与えられるぞ。

穿弓腿／相手を空中に打ち上げ、追い打ちすることが可能。追い打ちの条件は色々あり、地上の相手に穿弓腿を当てた場合には強龍顎砕程度の追い打ちしかできない。空中の相手に1発だけ当てた場合には条件が緩くなり、さまざまな追い打ちが可能になる。出始めにガードポイントがあるが、気休め程度。

神龍凄煌裂脚／連続技には使えないが、出始めに無敵時間があるので割り込みや起きあがりに使う。ヒットしないと反撃必至なので博打だ。

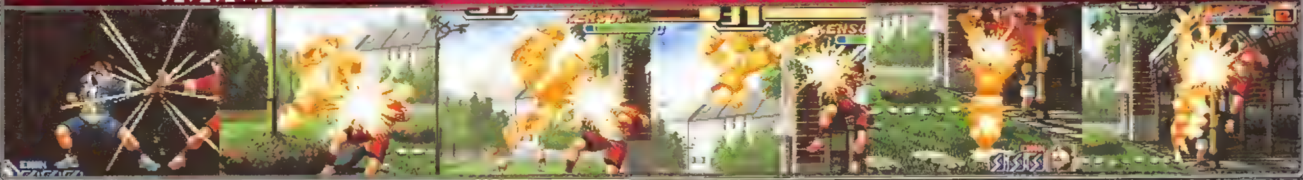
超必殺

+D　上×11



MAX

+D　上×21



超必殺 (ちょうりゅうれんけん)

+AorC　上×14



MAX (ちょうりゅうれんけん)

+AorC　上×23



椎 拳崇　基本戦術

今年のケンスウは超能力が使えないため、飛び道具による牽制、といったことが不可能になった。基本レンジは接近戦となったのだ。

相手に近づくための布石としての、遠・中間距離での牽制には遠距離立ちC、遠距離立ちDを使っていく。これらは技のリーチが長く、ジャンプを防止できるので、相手の動きを止めることができるはず。相手にコマンド投げがなければ、弱箭疾歩で強引に近づくのも手だ。空中ふっとばし攻撃なども使って、とにかく有利な状態で近づくのが第一目的となる。

相手に近づいたら今回の主力とも言える龍連打を中心に戦法を立てていく。この技はガードされてもスキがなく、逆にケンスウが先に動けるほど。龍連打をガードされたら、近距離立ちC→龍連打とすかさず入力してみよう。すると相手は一歩も動けないのだ。龍連打→近距離立ちC→龍連打……と繰り返すだけで、相手の体力をケズり取っていく。回避するには、ガードキャンセルしか残っていないが、途中に近距離立ちCが混ざっているので、ガード弾き状態になるはず。相手がガード弾き状態になれば龍連打が直接ヒットするので、連続技を叩き込むチャンスが生まれる。連続技には穿弓腿を使い、そこから龍連牙　天龍や龍顎砕などで追い打ちしていくのが有効だ。相手のパワーゲージが溜まるまで何もできない強力な戦法だが、極悪度が高いので使いすぎには注意しよう。龍連打→近距離立ちD→虎撲手→箭疾歩といった連係を使ってみるのはどうだろう。

相手の起きあがりにはしゃがみBを重ね、そこから連続技を狙っていこう。



ガードしたら最後、ガードキャンセルで逃げるしかない!!



穿弓腿が1発ヒットの場合、追い打ち条件が緩くなる。いろいろな連続技が考えられるぞ。

連続技1　しゃがみB → しゃがみA → 弱箭疾歩

連続技2　近距離立ちD → 強龍連打 →(連打) 弱穿弓腿 → 龍連牙　天龍



サイコソルジャーチーム

PSYCHO SOLDIER TEAM

鎮元斎

CHIN GENTSAI

酔拳らしく、のらりくらりと相手の攻撃をかわし、意表をついたところから攻撃を出していくキャラクター、それがチンだ。新技である酔杯靠でいつ酒を飲むかが重要になってくるぞ。

通常技

	近距離立ち攻撃	遠距離立ち攻撃	しゃがみ攻撃	垂直ジャンプ攻撃	斜めジャンプ攻撃
Aボタン	連/特/必　上	連　上	連/特/必　上	×　中	×　中
Bボタン	連　上	連　上	連　下	×　中	×　中
Cボタン	特/必　上	特/必　上	特/必　上	×,×　中,中	×,×　中,中
Dボタン	×,×　上,上	×　上	×　下	×　中	×　中



ST 蓬莱楽園（ほうらいらくえん）
B+C　×　上



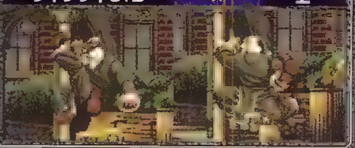
共通 ふっとばし攻撃
C+D　必　上



共通 ガードキャンセルふっとばし攻撃
ガード中C+D　×　上



共通 空中ふっとばし攻撃
ジャンプ中C+D　×　上



投げ 強飲酒
→or←+C



投げ 逆脚投げ
→or←+D



共通 かわし移動攻撃
かわし移動中AorBorCorD　×　上



遠距離立ちA／リーチは長いので、中間距離での牽制技として使っていける。ジャンプ防止にもなるので、適当にばらまいていこう。
しゃがみB／発生が遅くキャンセルできないので、相手の起き上がりに重ねるのが基本的な使い方。しゃがみBからはしゃがみAへ目押しでつなぎ、強柳燐蓬莱へつなげることができる。ぜひ練習して習得してほしい。
近距離立ちC／使いどころはただ一つで、ジャンプからの連続技のみ。キャンセル弱瓢箪撃が基本連続技となる。反撃に近距離立ちCを使う場合には、強柳燐蓬莱へつなげよう。
遠距離立ちC／珍しく遠距離でのキャンセルが可能な技なので、かなり重宝する。そこそこリーチが長いので、中間距離での牽制として使いキャンセル弱瓢箪撃につなげよう。
しゃがみC／このしゃがみCは奇妙な性質を持っており、実は２カ所に攻撃力を持っている。普通に当てた場合にはキャンセルできず、しゃがんだ相手や背の低い相手に出した場合、倒れるグラフィックの直前に攻撃力を発生させ、このときにキャンセルできるのだ。と、これを知ったところで主力になるほどの技ではないが。
斜めジャンプC／空中2段攻撃になっているので、ジャンプ中の主力兵器となる。チンはジャンプの軌道が低いため、上昇中に出しても2発ともヒットする。つまり、反撃を受けにくいのだ。ジャンプC攻撃を繰り返すだけで、相手にはかなりのプレッシャーとなるはずだ。
空中ふっとばし攻撃／意外と発生が速く横方向に強いので、遠距離からのジャンプ攻撃として使っていこう。この状態では地上の相手に無理に当てる必要はないので、早めに出そう。
強飲酒／投げ抜け不可能なので、投げを狙える場面では積極的に使っていきたい。投げたら、すばやくレバーを回し、ボタン連打だ！



瓢箪撃／基本的な使い方は、連続技と中間距離での牽制技としてだ。基本連続技は近距離立ちC→弱瓢箪撃。牽制技としては弱瓢箪撃単発でもいいが、遠距離立ちC→弱瓢箪撃も有効だ。強瓢箪撃は読まれると大きなスキを作ってしまうので、なるべく使用は避けよう。
柳燐蓬莱／弱柳燐蓬莱は遠・中間距離で相手のジャンプ封じに使うことができる。ガードされるとスキを作ってしまうが、「離れたらジャンプ」、というパターンを持つ相手には有効だぞ。出始めにガードポイントがあるが無理せず、早めに出そう。強柳燐蓬莱は連続技専用だ。

回転的空突拳／姿勢を低くするので、上段攻撃や飛び道具などの下をくぐって当てることもできる。が、そんなものは狙ってできるものではなく、当たればラッキーといった程度だ。
酔管巻舗／酔っぱらった感じの構えをとり、無敵部分を発生させるのだが、A・Cで無敵部分が異なる。Aは下半身無敵となり、下段攻撃をかわすことができる。Cは上半身無敵となり、上段や高い打点のジャンプ攻撃をかわせるぞ。状況によって使い分けが重要だ。この構えからの攻撃は攻撃発生が早いので、無敵でスカした瞬間を狙って出そう。

望月酔／寝てしまうので、上段の攻撃はまず当たらない。この状態からの鯉魚反蹴の性能がよく、近づいた相手を追い払ったり、対空技になる。不意に寝て、鯉魚反蹴を出すのも手だ。
酔杯暴／酒を飲むモーションに攻撃判定はあるが、当てる機会はないだろう。酒を飲んだ状態から、1回だけ噴炎口か轟炎招来・改を出すことができる(再び酔杯暴を出せば、使える)。性能はよいが、いつ酔杯暴を出すかが重要である。
轟欄炎招／今回は連続技に使えないので、完全なケズリ技となってしまった。出始めに無敵があるので、自分の起きあがりに出してみよう。

サイコソルジャーチーム

超必殺 轟欄炎砲

↓↘→↓↘→+AorC　上×8



MAX 轟欄炎砲

↓↘→↓↘→+AorC　上×12



超必殺 轟炎招来

+AorC　上×13



MAX 轟炎招来

+AorC　上×23



鎮 元斎　基本戦術

まず中間距離での牽制は、遠距離立ちA、遠距離立ちCといったところ。遠距離立ちCはキャンセルできるので、続けて弱瓢箪撃を出していこう。なるべく空振りはせず、ガードさせていくようにしたい。

相手の動きを少しでも封じたら、攻めるか守るか、2つの選択肢が現れる。攻める場合はジャンプCで飛び込んでいこう。早めに出して、相手にガードさせるのだ。距離が離れている場合には、空中ふっとばし攻撃も有効だぞ。

ジャンプCからは再びジャンプCか、しゃがみDの2択で攻めていく。ジャンプCがヒットしたときのみ連続技を狙っていこう。

守るときには、望月酔からの鯉魚反跳を狙ってみる。ガードされても離れるので、反撃の心配はないぞ。鯉魚反跳がヒットしたときは、酔杯賞で酒を一杯飲んでおくといいだろう。

酔杯賞は、相手をダウンさせたらこまめに使っていこう。中間距離では噴炎口が役立つ。強弱で火を吹く回数が異なり、弱では1回、強で2回吹くことになる。強を使っていけば、相手は動けなくなるぞ。

相手との距離が離れ飛び込みを察知したときは、弱柳燐蓬莱か酔管巻翁からの蝶翼[illegible]を出してみよう。どちらも空対空に強いので、まず落とせるはずだ。しかし、ガードされるとスキが大きいので、無茶はしないように。

パワーゲージがMAXになったら、カウンターモードを発動してもいいだろう。轟欄炎砲を使いたい放題になるので、体力をガリガリとケズり取ることができるはずだ。回転的空突拳などからスーパーキャンセルで出していこう。



攻めの基本は斜めジャンプC。しつこいくらいに飛び込もう

[illegible]スキが少ないので、近くで使ってもいいぞ

連続技1　しゃがみB → しゃがみA → 強柳燐蓬莱

連続技2　ジャンプC → 近距離立ちC → 弱瓢箪撃



サイコソルジャーチーム

包（パオ）

BAO

体が小さく、相手の攻撃も当たりにくければ自分の攻撃も当てにくい。使いこなすには独特のセンスが必要になるだろう。というか、袖から見え隠れする彼の指先に興味がある人向けかも（笑）

通常技



	近距離立ち攻撃	遠距離立ち攻撃	しゃがみ攻撃	垂直ジャンプ攻撃	斜めジャンプ攻撃
Aボタン	特/必 上	× 上	特/必 上	× 中	× 中
Bボタン	特/必 上	× 上	通 下	× 中	× 中
Cボタン	特/必 上	× 上	特/必 上	× 中,中	× 中
Dボタン	×,× 上,上	× 上	× 下	× 中,中	× 中

ST サイコボールアタックMAX -Striker MIX-

B+C × 上



共通 ふっとばし攻撃

C+D × 上



共通 ガードキャンセルふっとばし攻撃

ガード中C+D × 上



共通 空中ふっとばし攻撃

ジャンプ中C+D × 上



投げ技 幻影頭技（げんえいとうぎ）

➡or⬅+C



投げ技 クリティカルスロウ

➡or⬅+D



共通 かわし移動攻撃

かわし移動中AorBorCorD × 上



しゃがみB／下段攻撃。連打が効き、しゃがみB→しゃがみB→遠距離立ちBの形で連続技として使われる。
遠距離立ちB／包の弱攻撃としてはリーチが長いため、しゃがみBからの連続技の締めとして使われる。一応牽制技として使っていくこともできるが、相手キャラの方がはるかにリーチが長いので過度の期待は禁物だ。
近距離立ちC／連続技や連係の起点として使われる。しゃがみCと発生スピードは同じ。
遠距離立ちC／移動して攻撃するため包の技としてはリーチが長い。
しゃがみC／対空技として役に立つ。近距離立ちCと並んで発生が早くキャンセルもかかる便利な技。相手の地上技にも当たらない場合があるほど姿勢が低いのがウリ。
近距離立ちD／包最速の技。⬅+Bから投げはずしもかねて入力しておくと安全に連続技を狙えるぞ。気絶させやすい技でもある。
遠距離立ちD／足もと無敵の技。足もと無敵を効果的に使うのは難しいが、牽制技感覚で使っていくことができる。
しゃがみD／下段攻撃。攻撃するときの姿勢が低く、攻撃判定の持続が長い。ただし、技の発生が遅く、硬直も比較的長めだ。
ジャンプD／発生が早めで、空中戦において頼りになる技。跳び込み技としての性能はジャンプ中⬇+Aに譲るが、扱いやすいこともあり包のジャンプ主力技として活躍してくれるだろう。
空中ふっとばし攻撃／斜め上方向に向いているジャンプ攻撃。発生はジャンプDより遅い。見た目よりは持続しないため、上昇中に使っていくとよいだろう。
幻影頭技／つかみ系の投げなので、投げはずしされない。強力な連続技がない包にとっては重要なダメージ源となる。

包(パオ)
サイコソルジャーチーム

特殊技 革裂(かわさき)
→+A | ✕(✕) | 上(上)



特殊技 旋壁蹴(せんへきしゅう)
→+B | ✕(✕) | 中(中)



特殊技 閃翔蹴(せんしょうしゅう)
↘+B | ✕(✕) | 上(上)



特殊技 裏滑蹴(りかつしゅう)
↘+D | ✕(✕) | 下(下)



特殊技 双掌(そうしょう)
ジャンプ中↓+A | ✕ | 上



特殊技 挽蛇(ひきだ)
ジャンプ中↓+B | ✕ | 上



必殺技 サイコボールアタック(弾攻撃) フロント
↓↙←+A | SC | 上



必殺技 サイコボールアタック(弾攻撃) ライズ
↓↘→+A | SC | 上



必殺技 サイコボールアタック(弾攻撃) バウンド
↓↘→+B | SC | 上



必殺技 サイコボールアタック(弾攻撃) リフレクト
↓↙←+B | ✕ | 上



革裂／連続技や固めとして使っていくことができる扱いやすい技。単体でもキャンセル可能だが、強攻撃からキャンセルで出すのが一般的。
旋壁蹴／中段攻撃。通常技からキャンセルで使っても中段判定は残っている。
閃翔蹴／宙返りして相手の背中を蹴る技。上段・下段ガード可能な技だが、左右逆ガードを狙うことができる。ガード、ヒットともに包の方が先に動き出せるので、ここから連続技や固めを狙うことが可能だ。
裏滑蹴／下段攻撃。通常技からキャンセルで使っても下段判定は残っている。強攻撃からは連続技になる。
双掌／技の発生は早くないものの、攻撃判定が出ている時間が長めで、ガードされてもヒットしても、相手の硬直時間が長い。
挽蛇／頭を下にして急降下する技。

■サイコボールアタック
フロント／前方に飛ぶ飛び道具。強攻撃からキャンセルをかけても連続技にはならないが硬直は短めなので気軽に使っていくことができる。
ライズ／真上に飛ぶ飛び道具。使うのは怖いが、丸まってしまえば、上昇し始めは無敵なので、対空技として頼りになるぞ。
バウンド／前方の地面にサイコボールをバウンドさせて斜め上方向に飛ばす技。硬直の長さはフロントとほぼ同じ。相手の中ジャンプに当てやすい軌道だが、ノーマルジャンプとは、なぜだか相性が悪い。
リフレクト／相手の飛び道具を跳ね返す気の壁のようなものを張る技。相手にガードさせるだけでパワーゲージを一本強溜めることができるため、積極的にガードさせていきたい。ただし反撃を受ける可能性もあるので、一応覚悟はしておこう。
エアフロント／ジャンプ中に出すことができる

必殺技 サイコボールアタック（弾攻撃） エアフロント

ジャンプ中↓↙←+A	×	上



必殺技 サイコボールアタック（弾攻撃） エアバウンド

ジャンプ中↓↘→+B	×	上※



※足もとに当たるときには下段ガード

必殺技 サイコボールクラッシュ（本体攻撃） フロント

↓↙←+C	×	上



必殺技 サイコボールクラッシュ（本体攻撃） ライズ

↓↘→+C	SC、×	上



必殺技 サイコボールクラッシュ（本体攻撃） バウンド

↓↘→+D	×	上



必殺技 サイコボールクラッシュ（本体攻撃） リフレクト

↓↙←+D	×	上



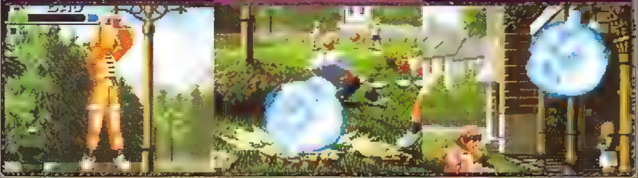
必殺技 サイコボールクラッシュ（本体攻撃） エアフロント

ジャンプ中↓↙←+C	×	上



必殺技 サイコボールクラッシュ（本体攻撃） エアバウンド

ジャンプ中↓↘→+D	×	上



超必殺技 サイコボールアタック MAX

↓↙←↓↙←+AorC	—	上



MAX サイコボールアタック MAX

↓↙←↓↙←+AorC	—	上



フロント。逃げ回りながら使うと効果的。
エアバウンド／ジャンプ中に出すことができるバウンド。バウンドしたサイコボールは真上に飛んでいく。

■サイコボールクラッシュ

フロント／真横に突進する技。強攻撃などから連続技として使うことができる。画面端では近距離立ちC→→+A→サイコボールクラッシュフロントが連続技になる。
ライズ／真上に突進する技。カウンターモード発動時はスーパーキャンセル可能だ。
バウンド／前方の地面にバウンドして斜め上方向に上昇する技。軌道は直線的ではなく、放物線を描き、下降中にも攻撃判定を持っている。
リフレクト／フロントと同じく真横に突進する技だが連続技にはならない。相手の飛び道具を跳ね返しつつ突進することができる。
エアフロント／ジャンプ中に出すことができるフロント。完全な真横には飛ばず、少しずつ高度は落ちる。
エアバウンド／ジャンプ中に出すことができるバウンド。これもバウンドのように長い間攻撃判定が出ている。
サイコボールアタック　MAX／巨大なサイコボールを飛ばす飛び道具。撃ったあとは反動で包は後ろに倒れる。スーパーキャンセルで連続技になる。
サイコボールアタック　DX／サイコボールアタックMAXを溜めてから出すような技。発生は非常に遅いが多段ヒットする。撃ったあとすぐに包が動き出せるようになるため、相手を固めて2択をせまることも可能。
サイコボールクラッシュ　SP／体の回りにバリアのようなものを張る技。完全無敵で飛び道具を打ち消すことも可能。発生が遅いので割り込みや対空として使っていくといい。

超必殺 サイコボールアタック　DX

→←↙↓↘→+BorD　上×6



MAX サイコボールアタック　DX

→←↙↓↘→+BorD　上×15



超必殺 サイコボールクラッシュ　SP

↓↘→↓↙←+BorD　上



MAX サイコボールクラッシュ　SP

↓↘→↓↙←+BorD　上



サイコソルジャーチーム

包　基本戦術

単発の攻撃が弱い包はきっちりと形になる基本戦法を作りにくい。パターンで攻めてもすぐに返されてしまうためだ。体が小さいことを生かして、相手をかく乱しながら少しずつダメージを与えていくといいだろう。

逃げまわってみる

包は強力な飛び道具をたくさん持っているので、スタート後など間合いが離れているときは無理してこちらから近づかず、逃げ回る形をとることができる。

逃げ回る方法としてはバックジャンプや垂直ジャンプ、後方かわし移動（必殺技でキャンセル）などが挙げられる。そして空中や地上で各種サイコボールアタックを出していくわけだ。フロントやバウンド、エアフロント、エアバウンドを使っていくのが基本だが、こちらのバックジャンプを上から押さえ込もうとして大ジャンプしてくる相手にはライズも効果的だ。

相手の後ろに逃げ回ることに限界を感じてきたら、前方かわし移動も混ぜていくとよい。これはただ逃げるだけの意味ではなく、攻めの意図もある行動だ。

かわし移動で攻める

包のかわし移動攻撃は発生が早い。ダメージは小さいものの攻撃判定も大きめで対空としても使うことができる。しかも包なのでやられ判定が小さく、相手の攻撃が当たりにくいというメリットも持っている。

ただでさえやられ判定の小さな包が、かわし移動で走り回ったあげく、このかわし移動攻撃を出すわけだから、相手にとってはかなりの嫌がらせだ。あまりしつこく出すと攻撃を合わされてしまう恐れがあるので、2～3回使ったらほかの行動に移るといいだろう。

かわし移動からはCの投げを狙っていくこともできる。この投げは重要なダメージ源なので、レバーガチャ（回転）とボタン連打は気合いを入れておこなおう。かわし移動で相手の攻撃をうまくかわして連続技を入れることができるなら、近距離立ちC→サイコボールクラッシュフロントを入れておくとよい。

Cの通常投げで投げたあとや、サイコボールクラッシュフロントで相手をダウンさせたあとは起き攻めしていくことができる。起き攻めの形としてはサイコボールアタックリフレクトを起きあがりに重ねる形がお手軽だ。ケズリダメージを与えることができるし、パワーゲージを一本強も溜めることができる。しゃがみCを重ねる手もある。しゃがみC→→+A→（キャンセル）サイコボールアタックフロントをガードさせてパワーゲージを溜めるか、しゃがみC→→+Bor↘+Dで2択をせまるとよいだろう。

飛ばすのはあまりにもったいない貴重で魅力的な

登場演出セレクション 中編

P.77に引き続き、登場演出セレクション中編をお届け！ なんと！ 今年はロバート＆ケンスウの関西お笑いコンビの代わりに、SNK宣伝課・高津さん＆梅本さんのナニワ人斬りコンビが登場する！ というのは100メガショックパーセントうそ！ なので気をつけてほしい！

アテナ VS ケンスウ

『ワイはアテナのナイトやさかい』



かっこよく決めたつもりが、当のアテナは「頑張りまーす！」と聞いちゃいない。「え、なに？」の返事に思わずヘコむケンスウ。「やっぱ超能力がないとね～」なんて思ってる!?

アテナ VS パオ

けなげな12歳（♂）



一生懸命のパオと、それを応援するアテナお姉さんといったところ。やはりケンスウじゃダメなのか!? 『俺がアテナだったら迷わずパオを選ぶね』などと考える輩が急増中、らしい。

ケンスウ VS 香緋

色気より食い気



ケンスウお約束の肉まんを見て、腹ペコの香緋はおなかを鳴らしてうらやましそうな様子……というかこの2人、実はすごくお似合いのカップルなのでは？ 中華街のデートとか似合いそう、って安易ですいません。

キム VS チャン

地獄の果てまで鳳凰脚



ジョンに鞍替え？してキムに威勢のいい言葉を浴びせるチャンと、やれやれとあきれるキム。やはり私の更正が必要、とばかりに気合い爆発！ やっぱ恐いよ、このヒト……。

チョイ VS ジョン

あんた達とは絶対に死んでもイヤ



チャンの次はチョイにもお誘いの言葉をかけるジョン。対してチョイは、小柄な体を必要以上に動かして拒否の姿勢をあらわにする。君はどっちに更正させられたい？ 俺はとりあえず逃げてみます。東北方面に。

チャン VS チョイ

更正地獄 NEVER ENDS



主は違えどお互い更正の道を歩ませられてる迷コンビ。ふと目が合い、心情を察して溜め息まじりにうなだれるさまを見ていると、僕も思わず目頭が熱くなる（←ホントかよ）。

WOMAN FIG

女性格闘家チーム



ブルー・マリー

PROFILE

キャラ名	ブルー・マリー（マリー・ライアン）
声優	生駒　治美
格闘スタイル	コマンドサンボ
誕生日	2月4日
年齢	23歳
出身地	アメリカ
血液型	AB
身長	168cm
体重	49kg
趣味	バイクツーリング
好きな食べ物	ビーフカップ
得意スポーツ	野球
大切なもの	革ジャン
嫌いなもの	ネコ
備考	B86 W54 H85



李 香緋

PROFILE

キャラ名	李　香緋（リー・シャンフェイ）
声優	金月　真美
格闘スタイル	中国拳法全般
誕生日	5月25日
年齢	17歳
出身地	アメリカ
血液型	B
身長	160cm
体重	45kg
趣味	昼寝
好きな食べ物	海老餃子
得意スポーツ	短距離走
大切なもの	友達
嫌いなもの	礼儀作法
備考	B77 W54 H79

TEAM STORY

女性格闘家チーム

サウスタウンの昼下がり。今年のうだるような暑さに人々はうんざりしていた。そんなアスファルトの照り返しの暑さの中で、先を急ぐ彼らの足が自然と止まる店があった。店の名前は、「バー・イリュージョン」。涼しげで落ち着いた雰囲気を持つ店である。

カラン、カランとドアの呼び鈴が鳴り、一人の女性が店に入ってきた。
「いらっしゃい。おや!?　マリーじゃないか！」
出迎えたバーテンダーは彼女と顔見知りのようである。
「また調査かい？　精が出るねえ……」
バーテンダーの名はキング。
サウスタウンに住む者なら知らない人はいないほどの有名な女性格闘家である。
「まあね。これが私の仕事だから」
そう言うと、マリーはカウンターに腰掛けた。
「まっ、そーだろーけど。で、最近はどう？」
「地域紛争、難民、飢餓、世はまさに世紀末ってところね。」
「ま、いい話はあんまり聞かないけどね。で、このあたしに用があるんだろ？　あんたは私のところに遊びに来るほど暇じゃないはずだからね。」
「ご名答。で、これなんだけどね。」
マリーはそう言うと、ノートパソコンを開いた。
「まあ、これを見て。」
「これは！」
キングはメールを見て驚いた。そこに表示されていたのは、キング・オブ・ファイターズの招待状だったのだ。
「今年もあるとは思ったけれど、それにしても全然宣伝とかしてないじゃないか……。」
「そう、それがどうもね……それにあらゆる形式で個人的に送られてくる招待状……。」
「それが怪しいというわけか……。」
「で、もう分かるでしょ？」
「はあっ？　って、私に出場しろっていうのかい？」
「何言ってるのよ。招待状が来てるでしょ？」
「フウッ。調べが早いね、あいも変わらず……」
「で、出場するでしょ？」
「まあ、いいけどさ。ただね、メンバーが揃わないんじゃないか？　今回は4人だって書いてあったろ？　今回、舞はアンディと組んでるしさ。ちづるはもう戦わないだろうし……」
「心配いらないわ。他のメンバーにも心当たりあるから」
「なんでも用意周到だねえ～」
そう言いつつも、キングは今年もやっかいなことにならなければいいが、と思うのであった。

ところは変わって、ここは活気溢れるサウスタウンの中華街である。
「いやあっ！」
「とうっ！」
路上に威勢のいい声が響いている。そして、その声を取り巻くように群衆が群がっている。
「いけー！　シャンフェイ！」
「がんばれ！　はかま娘！」
群衆はどうやら、中華料理店の店員と、はかま姿の娘が闘っているのを見物しているようである。
「食い逃げは許さないよー！」
「だから、食い逃げじゃないって言ってるでしょうが！　銀行にお金をおろしに行くって言ったじゃない!!」
「そんなの信用しないよ！　こう見えても、私から逃れた食い逃げ犯はいないんだからね！」
シャンフェイ。中華料理店のアルバイト兼用心棒である。いつもなら、ものの2～3分で犯人を取り押さえるのだが、今日はどうも勝手が違う。相手である食い逃げ犯の技で、どの攻撃もうまくさばかれてしまうのである。どうも、一筋縄ではいかない相手のようだ。
「はあはあ……いい加減……つかまんなさいよ……」
「だ、誰が……悪いことしてないのに……」
二人の闘いは膠着状態におちいっていた。

「ああ、あそこだわ」
マリーが指さしたところには、人がやたらと集まっていた。
「あれかい？　やけに人が集まってるねえ」
キングはマリーに誘われ中華街にやってきた。サウスタウンとはいえ、チャイナタウンはずいぶんと違う世界に見えた。そこで、たくさんの人だかり……何が起こっているのか？　彼女は自分の目で確かめてみようと思った。
「ちょっとごめんね」
キングはマリーを連れ、人をかき分け、群衆の中心を目指した。そして、闘っている二人を見たとき、驚いた。はかま姿の見覚えのある顔がそこにはあったのだ。
「かすみ！　なにやってんだい!!」
「あ、キングさん！」
「スキあり！」
シャンフェイはチャンスと見るや、掌底を繰り出した。
それは、かすみにヒットしたかに思われた。が、
「なっ……」
マリーがシャンフェイの手を、かすみに当たる寸前で封じ込めていた。
「はい。これでおしまい。シャンフェイ、お金は私が払うわ。それより、ねえ、あなた私たちとチームを組まない？」
「え？　それって、キング・オブ・ファイターズの？」
シャンフェイは驚いてマリーの顔を見た。
「そうよ。あなたのところにも招待状が来ているはずよ」
「あー、でも白叔父さんに止められているからなー」
「叔父さんには私から話をするわ。どう？　私たちと一緒に出場する？」
「えーと、うん！　じゃあ、そーするよ！　喧嘩は大好きだから！」
「よし！　じゃあ決定ね。それと……あなたもよ、かすみ。来てるでしょ？　招待状が」
不意に大会参加の話が出てきて、かすみは驚いた。
「え？　私とチームを組んでくれるんですか？　私、今まで大会に参加できる人を捜していたんです！　とっても嬉しいです！」
「もちろん！　大会出場経験者をほっとくもんですか」
「え～食い逃げ犯も～～」
シャンフェイが口をとがらしながら言った。
「だから、違うって言ってるでしょーが！」
「あー、前途多難だ……」
キングはこれからどうなるのか考えただけで頭が痛くなるのであった。

HTERS TEAM



藤堂 香澄

PROFILE

キャラ名	藤堂　香澄 （とうどう かすみ）
声優	弓　雅枝
格闘スタイル	藤堂流古武術
誕生日	3月29日
年齢	16歳
出身地	日本
血液型	B
身長	154cm
体重	45kg
趣味	ビデオ鑑賞（特にホラー物）
好きな食べ物	学校の帰り道にある肉屋のコロッケ
得意スポーツ	合気道
大切なもの	ある人からもらったお守り
嫌いなもの	母親仕込みのお稽古（日舞・華道・茶道）
備考	B75 W54 H74



キング

PROFILE

キャラ名	キング
声優	生駒　治美
格闘スタイル	ムエタイ
誕生日	4月8日
年齢	24歳
出身地	フランス
血液型	A
身長	175cm
体重	58kg
趣味	ワイングラスコレクション
好きな食べ物	野菜・ワイン
得意スポーツ	ビリヤード
大切なもの	弟
嫌いなもの	不潔なヤツ（ジャック）
備考	B86 W56 85

CHARACTER GRAPHIC キャラクターグラフィック



WOMAN FIGHTERS TEAM



女性格闘家チーム

キング

KING

接近戦もこなすし、遠距離戦も苦にしないオールラウンドキャラ。パワーゲージを溜める能力も高いし、スーパーキャンセルを使った連続技も強力。思い切り暴れまわろう。

通常技

	近距離立ち攻撃	遠距離立ち攻撃	しゃがみ攻撃	垂直ジャンプ攻撃	斜めジャンプ攻撃
Aボタン	通/特/必 上	通 上	通/特/必 上	× 中	× 中
Bボタン	特/必 下	× 上	通 下	× 中	× 中
Cボタン	特/必 上	× 上	特/必 上	× 中	× 中
Dボタン	特/必、特/必 上、上	× 上	× 下	× 中	× 中



ST トラップブラッシュ
B+C × 上



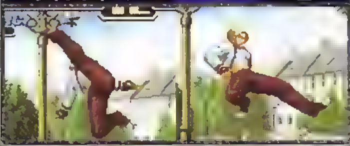
共通 ふっとばし攻撃
C+D 必/超 上



共通 ガードキャンセルふっとばし攻撃
ガード中C+D × 上



共通 空中ふっとばし攻撃
ジャンプ中C+D × 上



投げ技 ホールドラッシュ
←or→+C



投げ技 フックバスター
←or→+D



共通 かわし移動攻撃
かわし移動中AorBorCorD × 上



近距離立ちB／キングはしゃがみBにキャンセルをかけることができないので、その代わりの下段攻撃として役に立つ。近距離立ちBからはキャンセルでトラップショットがつながり、ダメージ、パワーゲージの増加量が大きいので狙っていく機会は多いだろう。画面端なら近距離立ちB→弱サプライズローズ→トルネードキックといった連続技も可能だ。

近距離立ちD／2段蹴りなので、容易にヒット確認が可能。ヒットしていたらトルネードキックやミラージュキックにつなげ、ガードされていたら飛び道具やミラージュキック、トルネードキック'95を出していくと反撃されにくい。近距離戦での中心となる技だ。

遠距離立ちB／弱攻撃にしては技のモーションが大きいが、足先の攻撃判定が大きく、相手のジャンプを防止することができる。

遠距離立ちC&D／どちらも使い方は似たようなもので、密着時よりやや離れた間合いで、相手のジャンプやダッシュなどの動きを封じるための牽制技として使っていく。DよりもCのほうがやや発生が早い。

ジャンプD／ジャンプの上昇中にはしゃがんでいる相手に当てることはできなくなったが、それでも下方向への判定は相変わらず強い。

トラップブラッシュ／画面端からスライディングで攻撃し、ヒットしたらサイレントフラッシュのようなモーションで打ち上げる。打ち上げ後は落下中に追い打ちできるが、なれないと落下点が読めずに空振りに終わることが多い。

ふっとばし攻撃／リーチの長さはそこそこだが、発生が早く、足元が無敵なので足払いなどを避けながら攻撃できる。

空中ふっとばし攻撃／斜め上から横のほうに攻撃判定が出ているので、早めに技を出せば空対空として使える。

特殊技　スライディングキック

コマンド	キャンセル	攻撃判定
↙+D	×(×)	下(下)



特殊技　トラップキック

コマンド	キャンセル	攻撃判定
→+B	×(×)	中(上)



必殺技　ベノムストライク

コマンド	キャンセル	攻撃判定
↓↘→+B	SC	上



必殺技　ダブルストライク

コマンド	キャンセル	攻撃判定
↓↘→+D	SC、SC	上



必殺技　サプライズローズ

コマンド	キャンセル	攻撃判定
→↓↘+AorC	×	上



必殺技　トラップショット

コマンド	キャンセル	攻撃判定
→↓↘+BorD	×	上



必殺技　ミラージュキック

コマンド	キャンセル	攻撃判定
→↘↓↙←+AorC	SC、SC、SC、×	上



必殺技　トルネードキック'95

コマンド	キャンセル	攻撃判定
→↘↓↙←+B	×	上



必殺技　トルネードキック

コマンド	キャンセル	攻撃判定
→↘↓↙←+D	×	上



必殺技　ミラージュダンス

コマンド	キャンセル	攻撃判定
投げ間合いで←↙↓↘→+AorC	SC、SC、×、×、×	不、上、上、上、下



トラップキック／中段攻撃で、移動しながら攻撃していくので相手との間合いを詰めるのにも使える。本来なら通常技からキャンセルして出すと中段攻撃の属性がなくなるが、遅めにキャンセルをかけて出せば、中段攻撃の属性が復活する。スライディングキックと使い分けて相手のガード方向を揺さぶろう。

ダブルストライク／1発目が当たれば必ず2発目もヒットし、C+D→ダブルストライクなら、C＋Dがカウンターヒットすると弾が2発とも当たって、ダメージがかなり高い。

トラップショット／威力、パワーゲージ増加量ともかなり高いが、ガードされると間合いが離れてしまい、攻めが持続しない。近距離立ちBからの連続技を狙っていこう。

ミラージュキック／近距離立ちDが2発ヒットしたあとに入れられる必殺技の中で最も威力が高い。ガードされたあとはやや不利だが反撃を受けるほどではなく、ちょうどふっとばし攻撃の先端が届くかどうかという間合いなので攻めを持続させやすい。ただし1段目にガードキャンセルかわし移動をされると反撃されるので、相手のパワーゲージもよく見て使おう。

トルネードキック'95／判定の強さを生かして、遠距離から距離を詰める奇襲技として使うと威力を発揮する。近距離立ちD（2ヒット）からの連続技にも使えるが、しゃがみ状態にヒットすると、平均以下の大きさのキャラにはトルネードキック'95の1発目が当たらないので注意。

ミラージュダンス／ガード不能打撃技なのでやや発生は遅いが、出かかりに無敵があるのでコマンド投げと同じ感覚で使っていける。

サイレントフラッシュ／カウンターモード中はミラージュキックの1～3発目、ミラージュダンスの1～2発目から連続技になる。高威力で決めるチャンスも多いぞ。

超必殺技 イリュージョンダンス

↓↘→↘↓↙←+BorD — 上



MAX イリュージョンダンス

↓↘→↘↓↙←+BorD — 上



超必殺技 サイレントフラッシュ

↓↙←↓↙←+BorD — 上×3



MAX サイレントフラッシュ

↓↙←↓↙←+BorD — 上×4、下、上×6



キング　基本戦術

中～遠距離戦で活躍するのがトルネードキック'95。一方的に当たり負けすることはほとんどなく、低い軌道のジャンプにも対応できるので、距離を詰める手段としては最適だ。トルネードキック'95で間合いを詰めたら、トラップショット、近距離立ちD、遠距離立ちCorD、ふっとばし攻撃をそのときの間合いに応じて使い分ける。トラップショットは反撃しようと手を出した相手を吸い込んでくれることが多く、威力、パワーゲージのタメ能力とも高いので、序盤のパワーゲージを溜める技として最適だ。ただし、ガードされると間合いが離れていったん仕切り直しとなってしまう。

攻めを持続させつつダメージも狙うなら、近距離立ちDを出してみて、2発ヒットしたのを確認できたら威力の高いミラージュキックへつなげ、ガードされていたらリスクの少ないトルネードキック'95やサプライズローズにつなげよう。遅めにキャンセルをかけての◆+Bで中段を狙うのも面白いだろう。

いざ、カウンターモード発動

キングはパワーゲージを溜める能力に長けているので、すんなりとストックが溜まっていくはずだ。もちろんこのパワーゲージストックは、機会があればジャンプD→近距離立ちD（×1）→サイレントフラッシュの連続技に費やしてもいいし、一撃必殺を狙うならカウンターモードを発動して、ミラージュキックやミラージュダンスからのサイレントフラッシュを狙ってみてもいいだろう。かわし移動攻撃からもミラージュキックがつながるので、決める機会も少なくないはずだ。



攻撃の起点となるのはトルネードキック'95

連続技1／ジャンプD → 近距離立ちD（2段目） → ミラージュキック

連続技2／**カウンターモード中** かわし移動攻撃 → ミラージュキック（3段目） SC → サイレントフラッシュ



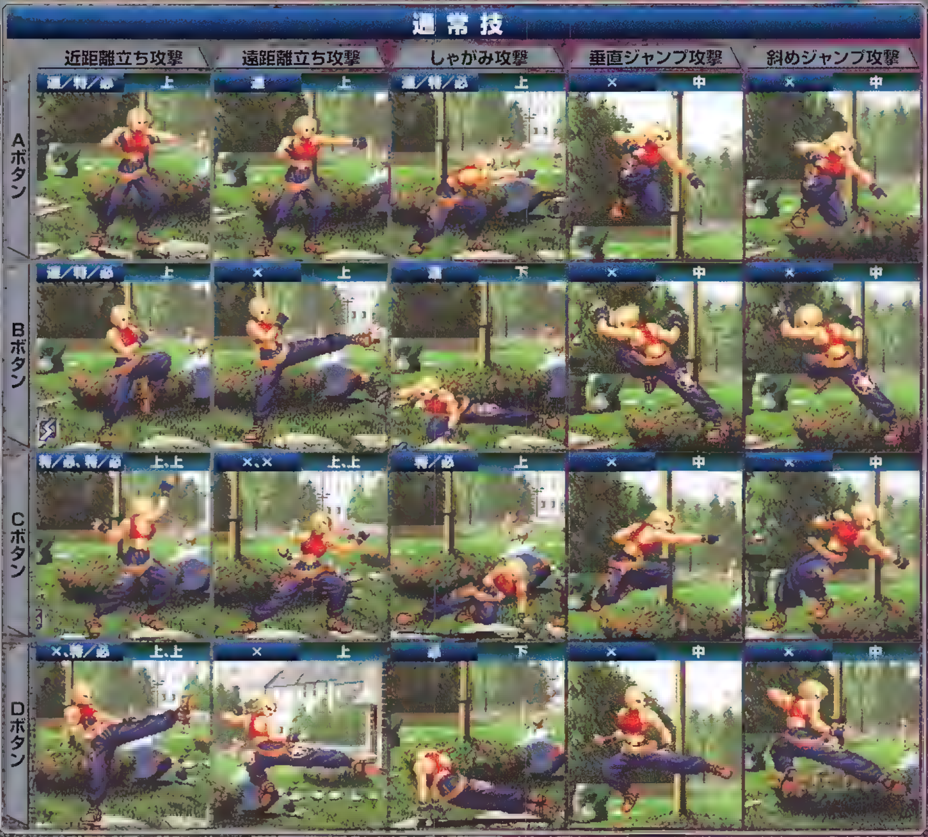
WOMAN FIGHTERS TEAM

女性格闘家チーム

ブルー・マリー

BLUE MARY

攻め込むときは鋭いジャンプを武器に、守りは完全無敵のリアルカウンターで軽くあしらう。攻めと守りのバランスが高い水準で取れた、パーフェクトなキャラクターだ。

















しゃがみB／頻繁に使う技ではないが、しゃがみB→しゃがみA→強バーチカルアローと連続技になるので、相手の起きあがりに重ねて使う。

斜めジャンプB／下方向に強く、攻撃判定がすぐに出るので、密着状態からならバック小ジャンプBが中段攻撃となる。跳び込みからの連係がワンパターンになってきたら、混ぜてみよう。

近距離立ちC／基本的に跳び込み、相手のスキを見つけたときの連続技専用。2段目にキャンセルをかけハンマーアーチを出し、そこから必殺技につなげる。ガードされた場合には近距離立ちCで止められるようにしよう。

遠距離立ちD／少しジャンプしながらのソバットなので、相手のしゃがみB、D程度の下段攻撃ならかわしながら攻撃できる。ただし、スキは大きいので、多用は禁物。

垂直ジャンプD／横方向に強いので、垂直ジャンプで様子を見たいときなどは役に立つ。対空としても使ってみよう。

斜めジャンプD／下方向に強いので、ジャンプ攻撃の主力となる。ジャンプ軌道の低いマリーならば、多少早めに出しても問題ないだろう。バック小ジャンプDはしゃがんでいる相手にも当たるので、起き攻めの中段攻撃として使える。

かわし移動攻撃／ほかのキャラに比べリーチが圧倒的に長いので、かなり使いやすい。中間距離から使っていくことも可能だ。また、カウンターモード発動時はキャンセルできる通常技扱いなので、かわし移動攻撃→ハンマーアーチ→ストレートスライサー→M・タイフーンといった豪華な連続技も狙えるぞ。

ビクトル投げ／自分が画面端を背にした状態でこの投げを決め、すかさず中ジャンプDで跳び込むと、画面端の相手をめくることができる。逆方向にガードしてもヒットしてしまうので、ほぼガード不能と思っていい。

特殊技 ハンマーアーチ
→(←)+A ｜ ×(必) ｜ 中(上)



特殊技 ダブルローリング
→(←)+B ｜ ×、×(×、×) ｜ 上、下(上、下)



特殊技 クライミングアロー
↘+B ｜ 必(必) ｜ 上(上)



必殺技 スピンフォール
↓↘→+AorC ｜ × ｜ 上



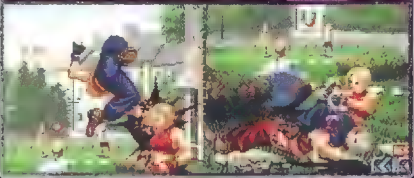
必殺技 ストレートスライサー
←タメ→+BorD ｜ 弱SC 強× ｜ 下



必殺技 バーチカルアロー
→↓↘+BorD ｜ 弱…SC、×強…× ｜ 上



必殺技 M・スパイダー
スピンフォールヒット中↓↘→+AorC ｜ × ｜ 投



必殺技 クラブクラッチ
ストレートスライサーヒット中↓↘→+BorD ｜ × ｜ 投



必殺技 M・スナッチャー
バーチカルアローヒット中→↓↘+BorD ｜ × ｜ 投



必殺技 M・リバースフェイスロック
↓↙←+B ｜ ×



必殺技 M・ヘッドバスター
↓↙←+D ｜ ×



必殺技 リアルカウンター
↓↙←+AorC ｜ ×



必殺技 バックドロップ・リアル
リアルカウンター中←↙↓↘→+AorC ｜ × ｜ 投



必殺技 ヘッドクラッシュ
リアルカウンター中←↙↓↘→+BorD ｜ × ｜ 投



ハンマーアーチ／基本的には近距離立ちCからの連続技として使っていく。今年はレバーを後ろに入れた状態でハンマーアーチが出るので、タメ技のストレートスライサーへつなぐことが可能だ。カウンターモード発動時ならば、かわし移動攻撃からつなげることも可能。
クライミングアロー／早めに出せば対空技として十分に役目を果たしてくれる。リーチが短いので、近距離での対空技として使っていこう。
スピンフォール／ヒット時に追加入力することによって、M・スパイダーへ移行することができる。攻撃発生が若干遅く、連続技として使うことはできない。ガードされたときに多少の反撃は受けてしまうが、大ダメージはまず受けないので、突然の奇襲として使っていこう。
ストレートスライサー／基本的に下段判定だが、強で出したとき近距離で当たると、下段でなくなってしまう。かなり速い下段攻撃なので、奇襲にはもってこいの攻撃だ。カウンターモード発動時ならば、スーパーキャンセルでM・タイフーンにつなぐことも可能。
バーチカルアロー／若干発生が遅いが、早めに出せば強力な対空技となる。ヒットしたときはM・スナッチャーまで忘れずに入力しよう。
リアルカウンター／コマンドを入力すると、全身が完全無敵となる避け技。このモーション中にコマンド入力するとバックドロップ・リアル、ヘッドクラッシュといった投げ技を出すことが可能。リアルカウンターは対空技として使い、着地した相手を投げるといった戦法が強力だ。
M・タイフーン／投げ技なので、狙える状況は連続技以外にも多い。ジャンプスカしから、ダッシュから、かわし移動から狙ってみよう。
M・ダイナマイトスウィング／上昇途中まで完全無敵なので、起きあがりなどに出すと強力。早めに出せば、対空技としても使えるぞ。

超必殺技 M・タイフーン

→↘↓↙←→↘↓↙←+BorD　—　投



MAX M・タイフーン

→↘↓↙←→↘↓↙←+BorD　—　投



超必殺技 M・スプラッシュローズ

↓↘→↘↓↙←+AorC　—　上



MAX M・スプラッシュローズ

↓↘→↘↓↙←+AorC　—　上



超必殺技 M・ダイナマイトスウィング

↓↘→↓↘→+BorD　—　上×2



MAX M・ダイナマイトスウィング

↓↘→↓↘→+BorD　—　上×2



ブルー・マリー　基本戦術

マリーはジャンプの軌道が低く速いので、ジャンプDでガンガン攻め込んでいくキャラクターだ。ジャンプDからは近距離Cの連続技を狙い、プレッシャーをかけていく。

ジャンプからの攻めが単調になってきたら、着地でリアルカウンター→ヘッドクラッシュを狙ってみよう。完全無敵技のリアルカウンターに不意を付かれ、気が付いたときには投げられているという戦法だ。

リアルカウンターは対空技としても優れており、相手が着地コマンド投げを狙っていなければ、間違いなくマリーのコマンド投げが打ち勝つ。オススメのコマンド投げは、間合いの離れないヘッドクラッシュ。このあとは起き攻めがしやすく、ハンマーアーチとストレートスライサーの2択が単純で強力だぞ。

起きあがりを攻められたときは、M・ダイナマイトスウィングを出してみるのもいい。ガードされたときのリスクは高いが、当たったときのリターンも大きいのが魅力だ。無敵時間が長いので、ヒット率はかなり高いだろう。

パワーゲージが溜まったら、カウンターモードを発動してもいいだろう。かわし移動からの連続技、ストレートスライサーからのスーパーキャンセルなど強力な武器が増えるので、決して損はないはずだ。

連続技1／ジャンプD ―― 近距離立ちC（2段目）―― →or←+A ―― ストレートスライサー ―― クラブクラッチ

連続技2／ジャンプD ―― 近距離立ちC（2段目）―― →or←+A ―― M・タイフーン

連続技3／**カウンターモード時** かわし移動攻撃 ―― →or←+A ―― ストレートスライサー ―SC― M・タイフーン



ある意味、最強の対空技とも言えるリアルカウンター。着地を狙ってコマンド投げを入力しよう



ヘッドクラッシュ後は、ハンマーアーチとストレートスライサーの2択が有効だ。確実にダメージを与えよう



女性格闘家チーム

藤堂 香澄

KASUMI TODO

大ダメージの連続技、強力な当て身技、追い打ち可能な投げ技、そして長いリーチの打撃技と何もかもが強さを感じさせる香澄。空中戦は人並みだが、香澄に死角はないと考えていいだろう。

通常技

	近距離立ち攻撃	遠距離立ち攻撃	しゃがみ攻撃	垂直ジャンプ攻撃	斜めジャンプ攻撃
Aボタン	連/特/必 上	× 上	連/特/必 上	× 中	× 中
Bボタン	特/必 上	連 上	連 下	× 中	× 中
Cボタン	特/必 上	特/必/超 上	特/必 上	× 中	× 中
Dボタン	特/必 上	× 上	特/必 下	必 中	必 中



ST 閃

B+C　×　上



共通 ふっとばし攻撃

C+D　必　上



共通 ガードキャンセルふっとばし攻撃

ガード中C+D　×　上



共通 空中ふっとばし攻撃

ジャンプ中C+D　必　上



投げ技 巻き上げ

→or←+C



投げ技 合気投げ

→or←+D



共通 かわし移動攻撃

かわし移動中AorBorCorD　×　上



しゃがみA／主に連続技として使われる技。近距離立ちCにくらべ発生が早いのが魅力で、跳び込み技からつなぐときに便利だ。
しゃがみB／非常に技の発生が早い下段攻撃。ほぼ密着状態からしゃがみB→しゃがみB→竜巻槍打の連続技を狙うことができるため、スカし跳び込みなどで活躍する。
近距離立ちC／連続技の起点として使われる技。→+Aでキャンセルをかけるのが基本。反撃など確実にヒットするときや、ガード崩しを狙うときに適している。
遠距離立ちC／リーチが長くしかもキャンセルがかかるため、中間間合いで重宝する技。
しゃがみC／対空技。技の発生は遅いものの、出てしまえば攻撃判定自体は非常に強力だ。相手の技に対し、引きつけて使わず、早めに出すようにしよう。キャンセルがかかるため、空キャンセルをかけていくのも効果的だ。
遠距離立ちD／前に前進しながら蹴りを出す技で、リーチが長い。この技も出てしまえばかなり強力な攻撃判定を持っている。相手の中ジャンプにも相性がよく、間合いさえちゃんと合っていればまず負けないぞ。
しゃがみD／発生の早い足払い。リーチは長くないので間合いに注意しよう。
ジャンプC／ジャンプDに比べ発生が早く、斜め上方向にも攻撃することができる。跳び込み技としても使っていくことができるため、香澄の空中戦の主戦力だ。
ジャンプD／斜め下方向に強く、攻撃判定が出ている時間も長い技。地上にいる相手を攻撃するのに向いている。めくり能力も持っている。
空中ふっとばし攻撃／竜巻槍打からの追い打ち技として使われる。跳び込み技として使うときは、中ジャンプの昇りで出すようにするといい。
合気投げ／投げはずしされない通常投げ。

特殊技 肘当て



必殺技 重ね当て



必殺技 空中重ね当て



必殺技 白山桃



肘当て／2段技で、2段目が中段攻撃。近距離立ちCなどからの連続技として使う。体が前に乗りだすので、相手との間合いを詰めやすく、竜巻槍打へつなぐこともできる。また弱攻撃からキャンセルで使えば強力な固めになる。

重ね当て／ガードさせたあとに香澄が有利になる技だが、相手との間合いが離れるのが難点。画面端であれば間合いが離れずに済むため、強力な固めを行うことができる。空中で出すこともでき、パワーゲージが足りないときにバックジャンプから出せば、ちゃっかりパワーゲージを溜めることができる。

白山桃／足もとが無敵で、技の出始めにガードポイントがある打撃技。強攻撃から連続技にすることもできる。ガードされた場合は不利だが、相手との距離が離れるため反撃は受けにくい。

滅身無投／跳び込み攻撃と必殺技を受けると、自分はダメージを受けずに相手に攻撃を返す技。飛び道具やストライカー動作、そして投げ技を返すことはできないものの、ユリの百烈びんたなどの移動投げは返すことができる。コマンド完成後はすぐに技を出せるようになる。

殺掌陰蹴／地上の通常技を受けると、ダメージを受けずに相手に攻撃を返す技。地面すれすれの高さの攻撃はとることができないが、下段攻撃でも少し上に攻撃判定がある技ならば返すことができる。殺掌陰蹴もコマンド完成後すぐに返していける。殺掌陰蹴が成立しなかったときの硬直時間は滅身無投より短い。

竜巻槍打／投げ間合いで成立するガード不能の打撃技。通常の打撃技から連続技として使うこともできる。途中の打撃もガード不能になっている。技後は相手が浮くので、追い打ちすることが可能。弱は相手が高く浮き、強は低く浮く。弱を使い空中ふっとばし攻撃で追い打ちするのが基本的な使い方。そこから起き攻めも可能だ。

必殺技 [illegible]

←↙↓↘→+B　×



必殺技 殺掌陰蹴

←↙↓↘→+D　×



必殺技 竜巻槍打

投げ間合いで→↘↓↙←→+AorC　SC　弱 不 強 不、不、不、上



必殺技 扇溝流し（せんこうながし）

↓↙←+AorC（3回入力）　×　上



MAX版の超重ね当てが使える状況であれば、それで追い打ちすると相手に致命的なダメージを与えることができる。ちなみに竜巻槍打の出始めは無敵ではない。

扇溝流し／3回連続で入力することができ、そのすべてが連続になる技。ガードされた場合は1回目で入力をやめると最もスキが少ない。通常攻撃から連続技として使っていくことができるが、全段入れても弱竜巻槍打→空中ふっとばし攻撃のダメージには及ばない。扇溝流しは弱竜巻槍打を連続技で入れようとして、その前の技がガードされていた場合、コマンドの関係で、意図せずに出てしまうことになる。扇溝流しはガード弾き状態にさせやすいため、ガードされた場合でも、反撃を受ける可能性は増えるものの全段ガードさせよう。

超重ね当て／重ね当ての強化版で、非常に大きな壁状の攻撃を前方に飛ばす飛び道具。ジャンプで跳び越されにくく、ガードされても大幅にケズり、反撃もまず受けない。技の出かかりに全身無敵がある点も心強い。弱は発生が早く、強は射程距離は長いが発生は遅くなる。MAX版は発生が早く、射程距離も長い。弱は中間間合いでいきなり出せば、相手が動いていればヒットし、じっとしていればケズることができる。強は遠距離で使うといいだろう。MAX版はどこで使っても強力と言っても過言ではないが、竜巻槍打からの追い打ちとして使うと確実に大ダメージを与えることができる。

心眼　葛落とし／ほぼすべての打撃技を、相手に返すことができる技。殺掌陰蹴では対応できない地上すれすれの攻撃も受け返すことができる。入力後一瞬無敵状態になってそのあと、技が発動するようになるため、起きあがりなどに技を重ねられた場合、相手の技がスカってしまうことがある点には注意しよう。

藤堂 香澄

女性格闘家チーム

WOMAN FIGHTERS TEAM

超必殺 超重ね当て

↓↘→↓↘→+AorC

上×5



MAX 超重ね当て

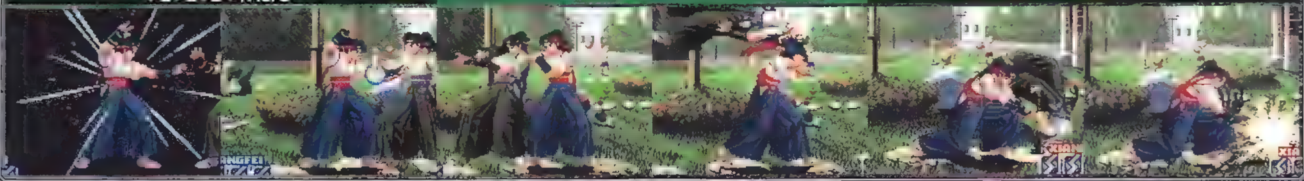
↓↘→↓↘→+AorC

上×10



超必殺 心眼 葛落とし

↓↘→↘↓↙←+AorC



MAX 心眼 葛落とし

↓↘→↘↓↙←+AorC



藤堂 香澄 基本戦術

地上対空をしっかりと

空中戦が得意ではない香澄は、跳び込むときには、相手より先にジャンプする必要がある。幸運なことに地上対空技は強力なので、まずは相手のジャンプを地上で落とすことを考えたい。

対空技はしゃがみCと滅身無投の2つをメインに使っていくとよい。しゃがみCは技の発生こそ遅いものの出てしまえば対空技としてかなりの強さを発揮する。小ジャンプや中ジャンプなどが来そうな状況では、しゃがみCを振り回し、空キャンセルで➡+Aや扇濤流しなどを出していけば、相手のジャンプを高確率で封じながら技をガードさせていくことが可能だ。

滅身無投は相手の跳び込みを引きつけて落とすことができる。跳び込み技をスカされるとひどい目に合うわけだが、しゃがみCを使っていればいきなりスカしがくることは少ないだろう。ゲージがあるときはもちろん弱超重ね当てや心眼 葛落としも強力な対空技になる。

本命はやはり跳び込み

香澄が跳び込むときはCを使うかDを使うか迷うところではあるが、技の発生が早くダメージも大きいジャンプCをおすすめしておこう。

ジャンプCからはしゃがみA→弱竜巻槍打→空中ふっとばし攻撃の連続技を狙える。しゃがみAから竜巻槍打は早めにつなぐとよい。

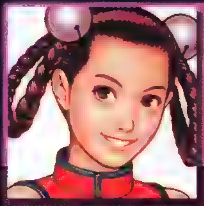
連続技よりガード弾きを重視するときは近距離立ちC→➡+A→扇濤流し(3回連続入力)を使おう。この形は2回ガードさせればガード弾き状態になる。よほどの反撃を受けない限りは全段出していった方がよいだろう。近距離立ちC→➡+Aのところでガード弾き状態になったら扇濤流しは竜巻槍打になるぞ。

中間間合いからの固め

中間間合いで、相手がジャンプをしようとした瞬間を攻めやすいのも香澄の特徴だ。そのときに活躍するのが遠距離立ちCと遠距離立ちDだ。遠距離立ちCは➡+Aや扇濤流しでキャンセルをかけて相手を固めていける。遠距離立ちDはガードさせたあとは不利なのでそこで一応固めは終了するが、手を出されても、相手の攻撃を受け返す技を使っていこう。この間合いではいきなり弱超重ね当てを使うのも有効だ。

最後に挑発について。挑発モーションの後半には、打撃技に対して無敵になる瞬間があるぞ。

連続技 近距離立ちC → ➡+A(2段目) → 弱竜巻槍打 → 空中ふっとばし攻撃



女性格闘家チーム

李 香緋（リー・シャンフェイ）

LI XIANGFEI

「K.O.F.'99」の香緋は、重さを感じさせる強力な通常技を丁寧に当てていく、といった感じのキャラで、相手をじりじりと追いつめるように闘うのが得意なスタイルだ。

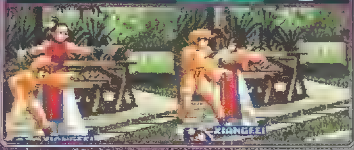
通常技

	近距離立ち攻撃	遠距離立ち攻撃	しゃがみ攻撃	垂直ジャンプ攻撃	斜めジャンプ攻撃
Aボタン	特/必 上	特/必、特/必 上 上	通/特/必 上	× 中	× 中
Bボタン	特/必 上	× 上	× 下	× 中	× 中
Cボタン	特/必 上	× 上	特/必 上	× 中	× 中
Dボタン	特/必 上	× 上	特/必 下	× 中	× 中



ST 大鼓焼（たいこくちょう）

B+C × 上



共通 ふっとばし攻撃

C+D 必 上



共通 ガードキャンセルふっとばし攻撃

ガード中C+D × 上



共通 空中ふっとばし攻撃

ジャンプ中C+D × 上



投げ技 華吹麻（かどま）

→or←+C



投げ技 力千後宴（りょくちこうえん）

→or←+D



共通 かわし移動攻撃

かわし移動中AorBorCorD × 上



立ちA／近距離と遠距離で違う技だが用途はほぼ同じ。ここから特殊技でキャンセルをかける。遠距離は2段技だが1段目でキャンセルしよう。
遠距離立ちB／発生が早めの牽制技として使うことができる。ジャンプしようとした相手に当てることも可能。ガードされたあとは不利だ。
近距離立ちC／連続技の起点として使える。近距離立ちAスタートのほうがいい場合が多いが、ほぼ密着からなら天崩山が2段入って大ダメージを与えることができる。超白龍にもつながる。
しゃがみC／非常に強力な地上対空技。技が伸びきった瞬間も攻撃判定を持っている。
近距離立ちD／遠距離立ちDを出そうとしたときに跳び込まれていると出る技。対空技になる。
遠距離立ちD／地上牽制技の主力となる技。見た目よりわずかに長いリーチを持つ。
しゃがみD／リーチが長く、発生が早く、立ちガード不能で、スキが少なくキャンセルもかかる、という高性能な技。主力技になり得る。
斜めジャンプA／ジャンプ攻撃の中で最速。
斜めジャンプB／相手の後頭部を狙って跳び込むときに便利な技。地上技にはつなぎづらいので、相手の投げ技を警戒しよう。
斜めジャンプC／発生が早く、空中戦で活躍する。地上の相手にも当てることは可能。押されているときや、主導権の奪い合い時に使おう。
斜めジャンプD／技の発生は遅いが、出てしまえば横方向と下方向の両方に強く、地上の相手を攻撃するときに活躍する技。自分が試合の主導権を握っているときに使っていこう。
ふっとばし攻撃／前進していくふっとばし攻撃。ここから必殺技でキャンセルをかけると、前進した位置から必殺技を出すことができる。
空中ふっとばし攻撃／ジャンプCとジャンプDの中間の発生スピードを持つ技。
かわし移動攻撃／発生が早く、使い勝手がいい。

特殊技 双掌打（そうしょうだ）

➡+A	×(必)	中(上)



特殊技 弓歩：後旋腿（きゅうほ：こうせんたい）

➡+B	×(必)	下



特殊技 伏歩：後旋腿（ふくほ：こうせんたい）

⬅+D	×(×)	下



必殺技 天崩山

➡⬇⬅+BorD	SC、×	上



必殺技 那夢波

⬇⬊➡+AorC	SC	上



必殺技 詠酒

⬇⬋⬅+AorC	×	上



必殺技 閃里肘皇

⬇⬊➡+B	×	投



必殺技 貫空

閃里肘皇中⬇⬊➡+B	×	



必殺技 閃里肘皇・心砕把（せんりちゅうおう・しんさいは）

⬇⬊➡+D	×	投



双掌打／連続技の要となる技。立ちA→双掌打→弱那夢波の形でよく使われる。強攻撃→双掌打ももちろん連続技になるが、そのあと間合いが開いてしまう。通常技からキャンセルで出さずに双掌打単体で使えば中段攻撃だ。

弓歩：後旋腿／下段攻撃。通常技キャンセルで使った場合、下段の攻撃判定が残ったまま必殺技でキャンセルできるようになる。ここからは弱那夢波などが連続技になる。ちなみに、通常技キャンセルで使った場合、強攻撃からは連続技になるが、弱攻撃からは連続技にはならない。

伏歩：後旋腿／これも下段攻撃。弓歩に比べて発生が早く、弱攻撃からキャンセルをかけても連続技になる。通常技キャンセルから使った場合、下段の攻撃判定は残っているが、必殺技でキャンセルをかけることはできない。

天崩山／対足払い系の技。足もとが無敵なので、相手の足払いなどが読めていたときに使っていくことができる。イメージから連想される、対空や割り込み技として使うとほとんど役に立たないので注意が必要だ。対足払い系の技以外の使い道としては近距離立ちCからの連続技がある。この連続技は立ちA→➡+A→弱那夢波よりダメージが大きいぞ。

那夢波／連続技の締めとして使われる技。立ちA→➡+AやC攻撃から使う場合は弱を使い、ふっとばし攻撃から使う場合は強を使うとよい。弱那夢波を画面端でヒットさせた場合は、遠距離立ちBやC攻撃などで追い打ちすることが可能。強那夢波からも追い打ちすることはできるが、硬直時間が長くなるので立ちAレベルの発生スピードが必要になる。

閃里肘皇／移動してから投げにいく技。貫空まで入れたダメージは心砕把に勝る。発生も早いので単体で使う場合はこちらを使っていこう。

閃里肘皇・心砕把／閃里肘皇に比べて発生が遅

李 香緋（リー・シャンフェイ）
女性格闘家チーム

必殺技 万泊後宴（ばんはくこうえん）

投げ間合いで→↘↓↙←→+AorC　×　投



必殺技 [illegible]（えいきしゅほう）

万泊後宴中↓↙←+AorC　SC　上



超必殺技 超白龍

↓↘→↓↘→+AorC　上×3



超必殺技 [illegible]

超白龍中BorD(ボタン連打)



MAX 超白龍

↓↘→↓↘→+AorC　上×4



い。そのためキャンセルから相手をつかみやすい。つかめないときは早めにキャンセルしよう。

詠酒／特殊な打撃技。技の出始めは足もとの攻撃を、次は比較的高い位置の攻撃を受けると自分はダメージを受けずに、相手に攻撃を返す。成功したときはそれぞれ専用の技で攻撃をし、最後は斜め上方向に打撃技が出る。

万泊後宴／コマンド投げ。コマンド入力完成後、しばらくしてから相手をつかむ。出始めに無敵時間はなく、投げ間合いも広くない。ただし万泊後宴からは連続技を狙っていくことができる。超白龍を決めることも可能なため、期待できるダメージは大きい。

大鉄神／足もとが無敵の突進技。技の発生が遅く、スキも大きい。空中の相手に大ダメージを与えることができるため、ストライカーの打ち上げ攻撃からの追い打ちなどに使っていくことができる。MAX版はダメージがアップする。

超白龍／連続技や割り込み技として使っていくことができる技。技のあとにBorDボタンを連打することで挑発モーションを出すことができる。割り込み技として使う場合は暗転中の無敵時間を利用することになるが、攻撃判定が発生するまで無敵というわけではないので過信は禁物。MAX版は前進する距離が伸び、わずかに無敵時間が長くなる。

真心牙／技の出始めに無敵時間のあるコマンド投げ。相手をつかむまで無敵時間が持続する。投げ間合いは広いが、超必殺技なので画面が暗転しているときに、レバーを上に入れられるとジャンプで回避されてしまう。投げられなかった場合は、攻撃判定を持つ気弾のようなものが前方に発生し、画面の暗転を見てからノーマル垂直ジャンプをした相手にヒットさせることが可能だ。MAX版はヒット表示の100HITSが102HITSになりダメージも上がる。









李香緋（リー・シャンフェイ） 女性格闘家チーム

李 香緋 基本戦術

基本となる形

香緋は強力な地上技で相手を封じ込めていくことが得意なキャラだ。

相手のジャンプはしゃがみCで落とす。香緋のしゃがみCは非常に強力で、このおかげで相手を封じ込める戦法がとれると言っていい。もちろんこの技だけではタイミングを読まれてしまうので、昇りジャンプCも使っておくといい。

地上の相手には遠距離立ちDを出していく。動きだそうとした相手の出鼻をくじくことができるぞ。補助として遠距離立ちB、ふっとばし攻撃、しゃがみDを使う。これらの地上牽制技はしゃがみDをのぞきほぼ同じリーチを持つ。しゃがみDはわずかにリーチが長く、技のスキも小さい。キャンセルもかかる。しつこくしゃがみDを狙っていく形も悪くない。また、特殊な牽制技としてはかわし移動攻撃も使える。

相手の動きを止めたら、跳び込みから攻めていく。この場合はジャンプDや空中ふっとばし攻撃を使うとよい。ジャンプDからは近距離立ちA→→+A→弱那夢波の連続技を狙おう。

相手を崩す形

相手がガードしがちになってきたら、相手のガードを揺さぶる形を使っていく。その形をいくつか紹介しておこう。

●スカしジャンプから万泊後宴

万泊後宴はコマンド投げとしては弱い部類にはいるが、それでも大ダメージが期待できるので狙っていく価値がある。小ジャンプからなにも技を出さず着地して、そのまま投げにいこう。万泊後宴からは近距離立ちA→→+A→弱那夢波か、パワーゲージがあるならダイレクトに超白龍が入る。カウンターモード時であれば衝撃守咆スーパーキャンセル超白龍も可能だ。

●近距離立ちAから2択

それほど強力ではない2択の形。近距離立ちAから→+Bor↘+Dで下段攻撃。キャンセルをかけずに→+Aで中段攻撃、→+Bには弱那夢波でキャンセルをかけておくとヒットしたときに連続技になる。↘+Dは立ちAから連続技になるがキャンセルはかからない。

●斜めジャンプBでめくりを狙う

近距離で前方ジャンプし相手の後頭部にジャンプBを当てるようにする。そこから立ちAスタートの連続技を狙おう。めくり攻撃はジャンプDからも狙うこともできる。また、相手をめくることができる間合いはシビアになるが地上の連続技にはつなぎやすい。

●閃里肘皇・心砕把でつかみにいく

相手に逃げられやすいが、近距離立ちCなどをキャンセルしてから閃里肘皇・心砕把でつかみにいくのも、一つの形として覚えておこう。

KOREA TEAM

韓国チーム



ジョン・フーン

PROFILE

キャラ名	ジョン・フーン
声優	一条　和矢
格闘スタイル	テコンドー
誕生日	7月26日
年齢	32歳
出身地	韓国
血液型	O
身長	177cm
体重	77kg
趣味	香水集め・アイドルの追っかけ
好きな食べ物	ウナギ・アサリ・葛湯
得意スポーツ	ビリヤード
大切なもの	遊佐未森のCD全部（初回限定）・カモメの置物
嫌いなもの	エビ・自分の名字



チャン・コーハン

PROFILE

キャラ名	チャン・コーハン
声優	有田　洋之
格闘スタイル	テコンドー＋パワー攻撃
誕生日	10月21日
年齢	39歳
出身地	韓国
血液型	B
身長	227cm
体重	303kg
趣味	ものを破壊すること
好きな食べ物	牛の丸焼き（特に最後の卵が好き）
得意スポーツ	卓球
大切なもの	鉄球
嫌いなもの	ムカデ

TEAM STORY

韓国チーム

キム　「お前たち！　遅れているぞ!!」
チャン　「ぜえぜえ……待ってくださいよ、だんな……ぜえぜえ……」
チョイ　「ぜえぜえ……ちょっと……早すぎるでヤンスよ……」
キム　「この程度で悲鳴を上げてどうする！　私は、まだ息も上がっていないぞ！　だいたい私の元で何年トレーニングを積んでいるんだ！　たるんどる！　2周追加だ！」
チャン　「……え゛え゛……それは勘弁してくださいよ！……ぜえぜえ……」

いつもの場所、いつものトレーニングをこなしているいつもの3人。いつものランニングコースを3周目にかかろうとしたとき、3人の目の前に一人の男がコースを遮った。

男　「元気そうだな」
キム　「……あなたは!!」
男　「久しぶりといったところか、キム君」
キム　「ホント久しぶりですね、ジョンさん。いつこちらへ」
チャン・チョイ　（キム……君?? ……ジョンさん?? ……[illegible]?）

キムがいつになく丁寧に話す相手、しかも、昔からの知り合いの口振りである。
チョイ　「あの～、だんなの友達でヤンスか？」
キム　「まぁ、そんなとこ……」
ジョン　「ちょっと、失礼！」
キムのセリフを遮ると、少しであるが怪訝そうに言った。
ジョン　「友達？　フッ、とんでもない。同じ門下の人間だとは認めますが「友達」なんて、そんな覚えはありませんよ。キム君もいい加減な返事はしていただきたくはないですね」
キム　「……まだ、私を目の敵にしているのですか？」
チャン・チョイ（うわぁ～、なんか仲悪そう……）
キム　「昔からそうでした……私はまったく身に覚えがないのですが……」
ジョン　「クッ……まぁ、今日はそんなことを話しにここへ来たのではありません」
キム　「そうですね。で、一体なんでしょう？」
ジョン　「君たちのテレビ見せてもらいました。「更正について」というやつです。もちろん衛星放送で、ですがね」
キム　「いや、お恥ずかしいものを……」
ジョン　「いや、本当に恥ずかしい」
キム　「はぁ……」
ジョン　「今どきあんな方法で「更正」してるとは時代錯誤はなはだしい」
キム　「ですが、私は私のやり方で、彼らを更正させようと思っています。その方法に新しいも古いもありません。要は、効果があるかないかです。決して新しいものが良いとは限らないと思いますが」
ジョン　「だが、ああやって世界に放送されています。祖国の人間を時代遅れ的なイメージで持たれるのが、私には我慢できません。それに、その考えこそがあなたのエゴというものですよ」
キム　「……で、その忠告をするためにわざわざこちらにいらしたわけではないでしょう？」
ジョン　「そうです。私も君と同じくテコンドーの思想などもすべて心得ていますし、君も私の実力は認めていただいていると思いますが」
キム　「私の良きライバルでしたし、実力も認めます。それで？」
ジョン　「そこで、私にどちらか一人を任せていただきたい」
チャン・チョイ　「ええっ!!!」
ジョン　「私はここを離れてから、伝統や形式にとらわれずさまざまなことを吸収し、勉強してきた。それらを生かして、君のように原始的で時代遅れなやり方ではなく、理論的かつ計算された方法で、彼らを更正させてみたいと思う。それでどちらの意見が正しいか分かるはずです」
それらのやりとりを聞いていたチャンとチョイは……
チャン　（おい、なんか非常にやばい展開になってきたぞ）
チョイ　（ただでさえ厳しいのに、一人でなんて耐えられないでヤンスよ）
キム　「しかし……」
チョイ　「そうでヤンス。あっしたちにも心構えというものがいるでヤンス」
チャン　「同門か何かは知らねぇけどよ、コイツの言うことなんて聞くこたぁねぇぜ」
キム　「……分かりました。彼らにももっと外の世界を見てもらういいチャンスかも知れません。お任せしましょう」
チャン・チョイ「えええ～っ!!!」
キム　「お任せするのは、体力のある「チャン」君でよろしいですか？」
ジョン　「「体力派」のほうですか……教えがいがありますね。彼で結構ですよ」
チャン　「い、いや、あ、あの～キムのだんな……」
ジョン　「それでは早速。私には時間がありませんので、チャンさんには、すぐ用意をしてもらってください」
チャン　「おい、オレの話も聞……え!?……今すぐなのか？」
ジョン　「そうです。私は夕方の便で戻らなくてはいけませんからね」
チャン　「は？「便」？……って、オレはどこに行くんだ？」
ジョン　「日本です」
チャン　「なぁ～にぃ～!!!」
キム　「ジョンさんは今日本に住んでいるのです」

数ヶ月後、韓国

チョイ　「きゅう……じゅうはち……きゅうじゅう——きゅう——じゅ——く——ハァー」
キム　「よし、休憩だ」
チョイ　「はぁはぁ……」
キム　「ああ、そうだ、日本のチャンから手紙が届いてるぞ」
チョイ　「え！　チャンのだんなからでヤンスか！」
キム　「ちょっと待ってろよ」
数分後、チョイはキムから手紙を受け取ると、早速封筒を開け手紙を読み出した。

国をはなれてなんか月もたつが、そっちはどうだ？　まぁ、あいかわらずだろうけどな。こっちは、今までのしゅぎょうとちがって、いろんなトレーニングマシーンを使ったりして、こうりつ的にきたえるんだとかで時間もきっちりしている。だから、1日中きついトレーニングをやることがねえから、体力てきにはらくでいいんだけどよう、もんだいはそれ以外だな。っていうのもな、勉強があるんだよ、勉強が。なんか、ジョンのだんながこっちで『日本語学校のこうし』をしてるらしくてな、空いた時間をかりて「一般きょうよう」だぁ「スポーツ力学」だぁといろいろ教えられるんだぜ、これが一番きつい。おれは、勉強が死ぬほどキライなんだよ。これだったら、そっちのほうがマシかもしんねぇ……いや、それよりも、こんな生活いつまでやらせるつもりだってんだ!!　ってまぁ、ぐだぐだいったってしかたねぇ、おたがいつらいけどよ、お前もがんばれよ！
ついしん：もう一つの手紙は、ジョンのだんながキムにわたしといてくれってよ

チョイ　（手紙？）
封筒のなかをよく見ると、少し小さめの封筒が出てきた。

チョイ　「キムのだんな、これ。ジョンのだんなからみたいでヤンスよ」
キム　「なんだ？」
キムは封筒を開け、内容を確認すると納得したようにこう言った。
キム　「チョイ君、明日から特別メニューに入りましょう」

ワァーーー!!　ワァーーー!!　キャーーーー!!!
アテナ　「それでは、最初の曲を聞いてください「傷だらけのBLUEMOON」！」
ワァーーーーーーー!!　ウォーーーーーーーーー!!!
♪サ・イ・コソルジャーーー　サ・イ・コ・ソルジャーーー
アテナ　「♪ストップ！　もうこれ以上～、プリーズ！　悲しませないで～」
ちゃっ、ちゃ、ちゃ！

チャン　「あのー、ジョンのだんな……」
ジョン　「うん、すばらしい……はい？　なんですか？　チャンさん」
チャン　「これも、修行のうちなんですかい？」
ジョン　「いえ、これは私の趣味です」
チャン　「……」
ジョン　「あ、そうでした。こんなところでなんなのですが、キング・オブ・ファイターズがまた開催されるそうです」
チャン　「はぁ」
ジョン　「そこで、我々もキム君たちと参加することになりました。大会を通してどちらが正しいかを証明しようということです」
チャン　「で、俺たちはどうなるんで？」
ジョン　「それによっては、社会復帰ということもありえるかも知れませんね」
チャン　「ほ、本当ですかい」
ジョン　「だから、チャンさんもそれに向けて頑張りましょう。おっと、サビに入りそうです。あなたも、かけ声を一緒にしませんか？」
チャン　「……」

チョイ・ボンゲ



PROFILE

キャラ名	チョイ・ボンゲ
声優	モンスター前塚
格闘スタイル	テコンドー＋スピード攻撃
誕生日	10月25日
年齢	36歳
出身地	韓国
血液型	B
身長	153cm
体重	44kg
趣味	ものを切り刻むこと
好きな食べ物	カニ
得意スポーツ	新体操
大切なもの	自作のツメ
嫌いなもの	コンニャク

キム・カッファン



PROFILE

キャラ名	キム・カッファン
声優	橋本　さとし
格闘スタイル	テコンドー
誕生日	12月21日
年齢	30歳
出身地	韓国
血液型	A
身長	176cm
体重	78kg
趣味	カラオケ
好きな食べ物	焼肉
得意スポーツ	体操
大切なもの	妻・2人の息子
嫌いなもの	悪

CHARACTER GRAPHIC キャラクターグラフィック





韓国チーム

キム・カッファン

KIM KAPHWAN

通常技もそこそこ強く、飛燕斬という対空技も持っていて、下段からの連続技もあるキム。相手の状況に合わせて技と戦法を使い分けていけば、いろいろな相手に対応できるはずだ。

通常技

	近距離立ち攻撃		遠距離立ち攻撃		しゃがみ攻撃		垂直ジャンプ攻撃		斜めジャンプ攻撃	
Aボタン	特／必	上	×	上	特／必	上	×	中	×	中
Bボタン	特／必、特／必	上、上	×	上	連	下	×	中	×	中
Cボタン	特／必、×	上、上	×	上	特／必	上	×	中	×	中
Dボタン	特／必、特／必	上、上	×	上	特／必	下	×	中	×	中



ST 飛昇脚
B+C × 上



共通 ふっとばし攻撃
C+D 必 上



共通 ガードキャンセルふっとばし攻撃
ガード中C+D × 上



共通 空中ふっとばし攻撃
ジャンプ中C+D 必 上



投げ 首極め落とし
➡or⬅+C



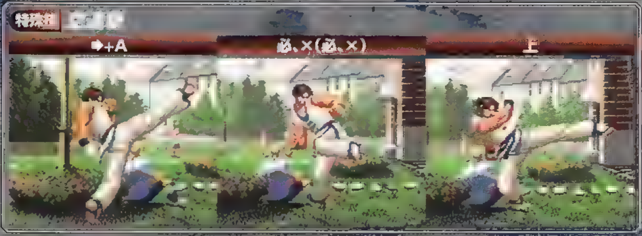
投げ 殺脚投げ
➡or⬅+D



共通 かわし移動攻撃
かわし移動中AorBorCorD × 上



しゃがみA／技が出るのが早く、キャンセルをかけることができる。特殊技の➡+Aにつなげて、連続技のつなぎとして活躍する。
しゃがみB／極端に技の発生が遅いが、下段攻撃で連続ヒットさせることができ、連続技の起点になる重要な技。キャンセルできないので、しゃがみAにつないでいく。
しゃがみC／上方に足を振り上げる。やや使いにくいが、対空技として使用できる。
しゃがみD／リーチが非常に長い下段の足払い。当たれば相手は倒れてしまうが、キャンセルをかけることができるようになった。そのため、しゃがみDキャンセル➡+Aで遠距離から接近したり、空振りキャンセル➡+Bなどの戦法が可能となった。
近距離立ちB／2段技で技の発生が早く、そのどちらにもキャンセルをかけることができる。
近距離立ちD／2段技で、威力が高く、そのどちらにもキャンセルをかけていくことができる。➡+Aや覇気脚につないで多彩な攻めが可能。近距離立ちB、近距離立ちD共に、2段ヒットさせた場合は➡+Aにつながないと鳳凰脚まで連続技にしていくことはできない。
遠距離立ちC／横にリーチの長い攻撃で、その先端は攻撃判定が強い。技が出るのはやや遅め。
遠距離立ちD／比較的早く技が出て、斜め上方向に蹴りが出てくれる。簡易的な対空技になる。
斜めジャンプC／真下に足を振り下ろす攻撃。下方向に向かって攻撃が出ているのが特徴。
斜めジャンプD／横にリーチの長いジャンプ攻撃。やや遠くの相手に跳び込むのに適している。
空中ふっとばし攻撃／空中で真横に攻撃判定が出ていて、比較的早く出せる。そのため中ジャンプなどで空対空用の技として威力を発揮する。
かわし移動攻撃／技の発生が比較的早く、そこそこ横方向にリーチが長いので使いやすい。















空連撃／連続技のつなぎとして多用する特殊技。通常技からつないだ場合は、1打目に空中での必殺技でキャンセルをかけることができる。入力は急がしいが、1打目をキャンセルして飛翔脚・鳳凰脚で連続技にしていくことが可能。キャンセルせずにガードさせた場合は、着地で相手と、ほぼ互角の状況になる。気軽に多用でき、固め能力にも長けている。

ねりチャギ／そのまま単発で出せば中段の性質を持つ。威力は大したことないが、対空性能はかなり高い。単純に相手の固める能力を比較すると空連撃のほうが勝る。

飛燕斬／弱飛燕斬はしゃがみAから連続技になるが、威力は低い。むしろ、強で対空技として使うか、地上で切り返すために使う機会が多い。

半月斬／奇襲技としての性格が強いが、今回はカウンターモード発動中に鳳凰脚(空中)へキャンセルして連続技にすることができる。

飛翔脚／空中で攻撃方向を変えられるので重宝する。ガードさせたあとは、ほぼ相手と同時に動き出すが、実質的には有利で、パワーゲージも溜まる。→+Aの1打目からキャンセルして出した場合は連続技になり、カウンターモード時なら鳳凰脚(空中)につなぐことができる。

覇気脚／下段の打撃を出す必殺技で、相手のガード方向を揺さぶることができる。特殊な性質として、キャンセルして鳳凰脚へとつなぐことができる。ただし、鳳凰飛天脚へとつなぐことはできないので注意。

鳳凰飛天脚／新しく加わった超必殺技。最初の蹴りで相手を打ち上げ、2打目の蹴りで蹴り落とす。2打目の高く足を上げる部分は対空技に一応はなるが、判定が特に強いわけではない。連続技としてつながりにくく、やや使いにくい印象は否めない。だが、ガードされたときに間合が離れるので、それほどリスクはない。

超必殺技 鳳凰脚

+BorD　　上



MAX 鳳凰脚

+BorD　　上



超必殺技 鳳凰飛天脚

+BorD　　上/上



MAX 鳳凰飛天脚

+BorD　　上/上



技表 キム・カッファン 韓国チーム

キム・カッファン　基本戦術

キムで一気に相手にダメージを与えようと思ったら、下段攻撃からの連続技を狙っていくのが基本になる。しゃがみB（×1～3）→しゃがみA→➡+A（1段目キャンセル）→鳳凰脚・飛翔脚の連続技で攻めたてよう。特殊技の➡+Aは非常に性能がよく、飛翔脚キャンセル鳳凰脚が連続技にならないような間合でも➡+Aをはさむことによって鳳凰脚までつなぐことができる。➡+Aはガードされても相手と互角なので、とにかく➡+Aにつないでしまえばペースを握ることができる。

この連続技を生かしていくには、ひとまず相手の動きを止めなければならない。相手のラッシュを止める強力な必殺技と言えば、対空技に使える大飛燕斬。もちろんガードされるとスキが大きいので、相手の行動をよく見て出そう。その他、しゃがみで溜めている状態からは、下段技のしゃがみD、流星落も出していくことができる。しゃがみDは今回からキャンセルがかけられるようになったので、空振りキャンセルなどを駆使することによって戦術の幅が広がったと言えるだろう。

間合が離れている状態で攻めていくには、まず空中ふっとばし攻撃や飛翔脚をうまく使っていく。空中ふっとばし攻撃は、中ジャンプなどから横のリーチを生かして使っていく。あらかじめ置いておくようにして先端の攻撃判定の強さを最大限に生かそう。飛翔脚はとりあえずガードさせることが目標。ガードさせればパワーゲージも溜まるし接近戦に持ち込める。そこからさまざまな攻めの選択肢が生まれてくる。

接近戦に持ち込んだら、通常の斜めジャンプC・斜めジャンプDの跳び込みから連続技を狙うのがまず基本。その連続技を生かすために、ジャンプから多彩な戦法を仕掛けていこう。例えば、ジャンプC・ジャンプDから連続技を狙うと見せかけて、空ジャンプからの投げ、空ジャンプからしゃがみBなどで攻め込んでいく。

パワーゲージが溜まるまでは、相手を固め続けることに専念してもよい。➡+Aはガードさせても反撃をくらわないので、近距離立ちDをキャンセルするなどしてどんどん使っていこう。地上の連係は➡+Aにとりあえずつないでおくと、そのあとのバリエーションが増える。➡+Aをガードさせたあとの考え方は飛翔脚をガードさせたときと同様。後方ジャンプ飛翔脚なども混ぜて、動きを読ませないように先手先手でトリッキーに攻め続けていこう。

連続技 しゃがみB（×1～3発）→ しゃがみA →
➡+A（1段目）→ 鳳凰脚



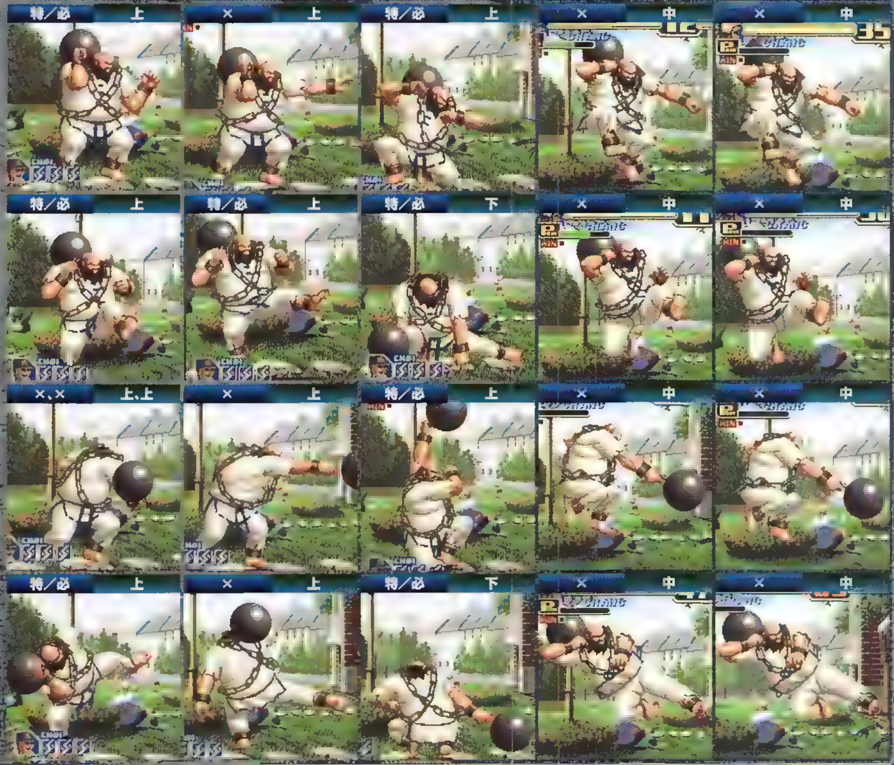
韓国チーム

チャン・コーハン

CHANG KOEHAN

チャンと言えば鉄球。もちろん今年も空中ふっとばし攻撃や鉄球大回転をはじめとする鉄球技が大活躍だ。アバウトな戦い方でも一発が大きいので事故だけでも十分勝ちを狙えるぞ。

通常技



	近距離立ち攻撃	遠距離立ち攻撃	しゃがみ攻撃	垂直ジャンプ攻撃	斜めジャンプ攻撃
Aボタン	特/必 上	× 上	特/必 上	× 中	× 中
Bボタン	特/必 上	特/必 上	特/必 下	× 中	× 中
Cボタン	×,× 上,上	× 上	特/必 上	× 中	× 中
Dボタン	特/必 上	× 上	特/必 下	× 中	× 中

S1 鉄球大暴走
B+C × 上



共通 ふっとばし攻撃
C+D 必 上



共通 空中ふっとばし攻撃
ガード中C+D × 上



共通 空中ふっとばし攻撃
ジャンプ中C+D × 上



投げ技 破頭撃
➡or⬅+C



投げ技 鋼締め
➡or⬅+D



共通 かわし移動攻撃
かわし移動中AにorBorCorD × 上



しゃがみA／特にこの技単体が強いわけではないが、Aをそのまま連打すれば鉄球大回転につながり簡単で高威力な連続技になる。
しゃがみC／鉄球を振り上げる2段技。この技も単体では使いにくいが、1段目にキャンセルがかかるので連続技専用として使える。キャンセルするのは大破壊投げだ。
しゃがみD／リーチの長い下段技で、ヒットすればダウンを奪うことができる。ギリギリ相手に当たる間合いで使っていこう。
ジャンプD／普段のジャンプ攻撃は空中ふっとばし攻撃がいいのだが、相手や間合いによっては当たらないので、その場合はジャンプDを使って代用していこう。
空中ふっとばし攻撃／チャンのメインとなる技。連発してるだけで強い。頼れるぞ。
ガードキャンセル緊急回避（前）／特に有効というわけではないが、チャンはパワーゲージが溜まりやすい割に超必殺技が使いにくいので、余らせるくらいなら使ってしまおう。相手の技にもよるが反撃には大破壊投げかしゃがみA→キャンセル→鉄球大回転がいいだろう。
ガードキャンセルふっとばし攻撃／ガードキャンセルかわし移動が面倒くさいという人は、こちらでゲージを使っていこう。ヒットして相手をダウンさせたあとはもちろん起き攻めだ。



意外と当たりやすいしゃがみD。忘れずに

ガードキャンセル以外にもパワーゲージを3つ使って、各モードを発動してもいい

チャン・コーハン
韓国チーム KOREA TEAM

特殊技 ひき逃げ

↘+A ｜ ×(×) ｜ 下(下)



必殺技 鉄球大回転

AorC（ボタン連打） ｜ × ｜ 上



必殺技 鉄球粉砕撃

←タメ→+AorC ｜ ×、SC ｜ 上



必殺技 鉄球太鼓打ち

←↙↓↘→+BorD ｜ × ｜ －



必殺技 大破壊投げ

投げ間合いで→↘↓↙←→+AorC ｜ × ｜ 投



超必殺技 鉄球大暴走

↓↘→↘↓↙←+AorC ｜ 上、上



MAX 鉄球大暴走

↓↘→↘↓↙←+AorC ｜ 上※、上



※…し。ただし2発目がヒットしてもダメージ…

ひき逃げ／巨体で繰り出すヘッドスライディング。一応下段でヒットさせればダウンを奪える。大破壊投げのあとで相手の起き上がりに重ねるとヒットさせやすいぞ（もちろん相手によるが）。
鉄球粉砕撃／攻撃するまでが遅いが（強は後ろで鉄球を回しているところに攻撃判定がある）攻撃が出るまでガードポイントがあり、相手の攻撃を受け流すことができる。
鉄球大回転／間合いが短いが判定は強く、ヒットすれば大ダメージ、ガードされてもケズリ＆パワーゲージの溜まる量が凄いので密着時は積極的に狙っていきたい。また、ABCD同時押しで任意に止めることができるぞ。
大破壊投げ／コマンド成立直後に発生するコマンド投げ。見かけが通常のつかみ系の投げに見えるためレバガチャしてしまいがちだが、相手を叩きつける回数は決まっているので、静かに終わるのを待とう。
鉄球太鼓打ち／いわゆる当て身技。一応足下以外の攻撃はほとんど対応できるが、当て身判定の発生が遅いので連係に割り込んだり、引きつけて対空の代わりにすることはできない。また、相手の攻撃を受けたあとの攻撃が2種類あり、どちらが出るかはランダムで決まる。片方はダメージ1ヒット。もう片方は大ダメージとなっているぞ。



相手の攻撃をガードできる鉄球粉砕撃



鉄球太鼓打ちは、当たりが出ればこのダメージ

韓国チーム
チャン・コーハン

超必殺 鉄球大圧殺

↓↘→↓↘→+AorC　上、中、上



MAX 鉄球大圧殺

↓↘→↓↘→+AorC　上、上、下



超必殺 鉄球大撲殺

↓↘→↓↘→+BorD　上



MAX 鉄球大撲殺

↓↘→↓↘→+BorD　上



チャン・コーハン　基本戦術

適当、というと聞こえは悪いが、正直あまり深いことを考えずに攻めることができる、それがチャンだ。判定が強くリーチの長い強攻撃やふっとばし攻撃を、ガードされていようがお構いなしに出していき、近づくor近づかれたら鉄球大回転や大破壊投げ。これらの技は高威力なので、事故だろうがミスだろうがヒットしてしまえばこっちのものだ。その単純な強さゆえに非難されることもあるが、この強さがないとほかに攻め手がないのも事実。それを理解してもらえないような相手なら対戦しない方がいい。もちろんキャラを変えることで自分も納得できるならそれでもいいが……。

メインはジャンプ攻撃

通常の立ち回りは、空中ふっとばし攻撃を鉄球がギリギリ当たる間合いになるようにジャンプの種類・方向を使い分けつつ出していく、これだけだ。背の低いキャラ相手だと空中ふっとばし攻撃が当たりにくい場合があるのでそのときはジャンプDで代用していくといいぞ。

相手を画面端に追いつめたら、そのままの間合いを維持してもいいが、斜めジャンプBorDで密着するように跳び込み、着地したらしゃがみA→キャンセル→鉄球大回転でケズリ＆パワーゲージの増加を狙ってみるのもいい。ヒットしていればもちろん大ダメージ＋ダウンを奪えるので、相手の起き上がりを攻めるのに再度ジャンプから鉄球大回転を狙っていける。

大破壊投げも忘れるな！

チャンは背が高いので、相手がジャンプ攻撃を高めの打点で出してきがち。そんなときはジャンプ攻撃をガードしたあとに大破壊投げを入力しておけば、相手の着地につかむことが可能だぞ。ジャンプ攻撃じゃなくても、相手の連続をガード中に先行入力しておき、ボタンを押しっぱなしにしておけば、連続ガードだったらガード、そうでなければ大破壊投げが成立する。

また、チャンのジャンプに対して「とりあえずガード」という相手には、ジャンプ攻撃を出さずに跳び込み、着地と同時に大破壊投げ、というのも有効。1フレームで発生する投げを有効に使おう。



ギリギリの間合い……あまり正確に使い分ける必要はないけどね

起き上がりなどにも大破壊投げを先行入力しておこう

KOREA TEAM

韓国チーム

チョイ・ボンゲ

CHOI BOUNGE



ひたすら空中戦を挑むのがチョイの基本スタイル。めくりジャンプCを常に狙っていき、方向転換のできる必殺技で相手に動きを読ませないように徹底してかく乱していこう。

通常技

	近距離立ち攻撃	遠距離立ち攻撃	しゃがみ攻撃	垂直ジャンプ攻撃	斜めジャンプ攻撃
Aボタン	通/特/必　上	通/必　上	通/特/必　上	×　中	×　中
Bボタン	通/特/必　上	通/必　上	通　下	×　中	×　中
Cボタン	通/必　上	×　上	通/必　上	×　中	必,×,×　中,中,中
Dボタン	×　上	×　上	×　下	×　中	×　中



S 挑発三昧

B+C　★　上



共通 ふっとばし攻撃

C+D　必　上



共通 ガードキャンセルふっとばし攻撃

ガード中C+D　×　上



共通 空中ふっとばし攻撃

ジャンプ中C+D　必　上



投げ 頭蓋刺し

←or→+C



投げ 下血突き

←or→+D



共通 かわし移動攻撃

かわし移動中AorBorCorD　×　上



しゃがみA／技の発生が早く連続ヒットし、キャンセルもかけられる使い勝手のいい技。キャンセルして←or→+Aにつないでいくのがお決まりのコンビネーションだ。

しゃがみB／しゃがみAほど連打できないが、下段から連続技を狙っていくときに使う。立ちBにつないでいくのが一般的な使い方となる。←or→+Aの追加により使う機会は減りそう。

しゃがみC／攻撃発生は遅いので途中にはさむと連続技ではなく連係になる。しかし、キャンセルできるので、←or→+Bにつないで相手の動きを封じていくと有効。

遠距離立ちA／リーチが長く、出るのが早い。歩きながら断続的に出すことによって、間合を計りながら相手に嫌がらせをすることができる。

近距離立ちB／技の発生が比較的早く、キャンセルをかけることができる。連続技や連係のつなぎとして主に使っていく。

斜めジャンプC／めくり性能が非常に高く、チョイの主戦力になる。実質的に空中戦で一番多用していく技だ。地上技にはつなぎにくいが、小・中ジャンプを多用して、連続してジャンプすることによってかく乱することができる。この技のめくり攻撃ができる間合を、いかにとっさに把握するかが非常に重要になる。

挑発三昧／チョイのストライカー動作で、間合い外なら挑発し、間合い内だと竜巻疾風斬を出す。相手を内側に巻き込むとダメージが大きい。

ふっとばし攻撃／攻撃発生は遅いが、リーチが長く判定は強い。その特性を生かしてあらかじめ置いておくような使い方をする。

空中ふっとばし攻撃／チョイの技の中では群を抜いてリーチが長く、攻撃判定が強い。そのため、空対空ではジャンプCより高い性能を誇る。また、正面から跳び込む場合にもその攻撃判定の強さは生きてくる。



骸突き／攻撃発生はやや遅いが、リーチがかなり長く相手のガードを崩す性質がある。そのうえキャンセルができるので、鳳凰脚につなぐことによって、確実にダメージを奪うことができる。そのため、パワーゲージがあるときは、しゃがみAなどからひたすら骸突きを狙っていくのが非常に有効な戦法となっている。

通り魔蹴り／移動しながら浴びせ蹴りを出す技。しゃがみCからキャンセルすれば連続技になる。弱攻撃をガードさせながらつないで再びジャンプするなど、連係に組み込んでいき、相手に捕らえられにくい動きを演出することができる。

竜巻疾風斬／画面端で押しつけるように当てればヒット数が増え、大ダメージを奪える。しかし、画面中央だとダメージも低く、反撃されやすいので危険の多い必殺技。

旋風飛猿刺突／ジャンプ攻撃だけだと動きが読まれやすいので、この技を使ってかく乱する。方向転換が2回までになったので、2回目で戻るのがセオリーとなった。

飛翔空裂斬／強のほうが使いやすいが、相手を画面端に追いつめたら弱飛翔空裂斬が生きてくる。方向転換は2回までになった。

飛翔脚／空中変化ができるのは貴重だが、ガードされるとキムの飛翔脚より硬直が長い。攻撃の流れを途切れさせないように使おう。

鳳凰脚／➡or⬅+Aでガードを崩してからキャンセルして当てることができるため、パワーゲージのほとんどは鳳凰脚に費やす。➡or⬅+Aの先端に当たると連続技にならないことがある。

真！超絶竜巻回転突刃／空中から軌道変化して襲いかかる超必殺技。弱は真下へ強は斜め下へ向けて突進する。ケズリ量、ダメージ共になかなかのものだが、ガードされるとスキが大きい。カウンターモード時には飛翔脚・竜巻疾風斬から連続技にできる。

超必殺技 鳳凰脚

↓↘→↘↓↙←+BorD　　上



MAX 鳳凰脚

↓↘→↘↓↙←+BorD　　上



超必殺技 真！超絶輪回転突刃（しん！ちょうぜつりんかいてんとっぱ）

ジャンプ中↓↘→↓↘→+AorC　　上×7



MAX 真！超絶輪回転突刃（しん！ちょうぜつりんかいてんとっぱ）

ジャンプ中↓↘→↓↘→+AorC　　上×24



チョイ・ボンゲ　基本戦術

チョイは空中戦が非常に得意なキャラである。それに加えて、今回はパワーゲージが溜まると→or←+Aでガードを崩してキャンセル鳳凰脚が決まるようになった。そこで今回は、チョイの戦法はひたすら空中戦でパワーゲージを溜め、溜めたあとは→or←+Aから鳳凰脚へと非常にわかりやすいものとなっている。

チョイの空中戦で一番多く使われるのはやはりジャンプCだろう。このめくり性能の高い技で、間合いを合わせてさまざまなジャンプからめくりのみを狙って攻めていく。連続技にはつながりにくいので、あまり連続技は考えず、小ジャンプでめくりを繰り返すのが有効。

空中戦において使う技はジャンプCがほとんどだが、相手が正面から空中でぶつかりそうなときは別。空対空には空中ふっとばし攻撃が最も判定が強い。空中ふっとばし攻撃をあえて使わないで、相手と空中でぶつからないように立ち回る、ということも十分に可能だ。

だが、単純にジャンプCだけ使っていると相手に読まれやすい。そこで旋風飛猿刺突と飛翔空裂斬の出番だ。状況に応じてタメを作り、できるだけこれらの必殺技を混ぜていく。パワーゲージを増やす意味でも積極的に使っていこう。方向転換は2回までになったが、まだまだ有効に使える。ただし深追いは禁物で、2回目の方向転換時には確実に逃げておくようにしよう。

地上の連係も、連続技を狙うと言うよりはパワーゲージを溜めていくというくらいのつもりでよい。しゃがみB→立ちB→→or←+Bや、しゃがみC→→or←+Bの連係で相手の動きを封じながらパワーゲージを溜めていこう。→or←+Bをガードorヒットさせたあとはスキがないので、そこから再びジャンプCでめくりを狙いにいくといい。または、地上の連係からキャンセル旋風飛猿刺突・飛翔空裂斬で攻めよう。

さて、パワーゲージが溜まったら→or←+Aの出番だ。ジャンプCをガードさせ、しゃがみAからキャンセルして→or←+Aを出し、鳳凰脚を出していくのが基本。しゃがみAをはさむことによって逃げられにくくなる。ガードされても→or←+Aでガードを崩してからつながるので、どんな状況下でもひたすら狙っていこう（間合が離れているとつながらないときもある）。

新超必殺技やカウンターモード・アーマーモードが加わったが、チョイの場合はほぼ→or←+Aから鳳凰脚、ガードキャンセルにパワーゲージを使っていくと考えていいだろう。

ジャンプC → しゃがみA → →or←+A → 鳳凰脚



韓国チーム

ジョン・フーン

JHUN HOON

KOREA TEAM

2つの構えから繰り出す強力な必殺技で相手をねじ伏せる。使いなれるまでは自分の指との戦いだが、スムーズに技が出せるようになれば、構えただけで相手にプレッシャーを与えられる。

通常技

	近距離立ち攻撃		遠距離立ち攻撃		しゃがみ攻撃		垂直ジャンプ攻撃		斜めジャンプ攻撃	
Aボタン	特／必	上	×	上	特／必	上	×	中	×	中
Bボタン	特／必	上	×	上	連	下	×	中	×	中
Cボタン	特／必	上	×	上	特／必	上	×	中	×	中
Dボタン	×	上	×	上	特／必	下	×	中	×	中



ST 伏虎襲撃(ふっこしゅうげき)

B+C × 上



共通 ふっとばし攻撃

C+D × 上



共通 ガードキャンセルふっとばし攻撃

ガード中C+D × 上



共通 空中ふっとばし攻撃

ジャンプ中C+D × 上



投げ技 反動撃(はとうげき)

→or←+C



投げ技 回旋風(かいせんぷう)

→or←+D



共通 かわし移動攻撃

かわし移動中AorBorCorD × 上



遠距離立ちD／技の出がそこそこ早く、リーチも長いので牽制に使っていくことができる。小さくジャンプしているので相手の下段攻撃などを避けつつ攻撃することもできるぞ。

しゃがみB／連打することが可能な下段攻撃。近距離での牽制や連続技に重宝する。この技はキャンセルがかからないので、連続技を狙うときは目押ししてしゃがみAにつないでキャンセル強空砂塵を出していこう。

しゃがみC／自分の上方向に強い蹴りで、対空技として使える。ただし無敵時間もなく判定もそんなに強くないので過信しないように。

しゃがみD／リーチの長い下段攻撃。ヒットすれば相手をダウンさせることができる。また、キャンセルをかけていくことができるので色々な技に連係させていこう。

ふっとばし攻撃／ジョンのふっとばし攻撃はほかのキャラと違いキャンセルがかからない。その代わりなのかどうかは知らないが、技の発生が早い、判定の強い、当てたあとのスキが小さい、という単体での性能が高く、牽制攻撃としてかなり使える技となっている。

伏虎襲撃／ストライカーとして出現するときの攻撃がヒットするとそのまま空砂塵で攻撃し、ヒットしなかった場合は飛虎撃で攻撃する。これは、すべてのストライカー動作の中で唯一の中段攻撃なのだが、使い勝手はあまりよくない。



キャンセルのかからないふっとばし攻撃。ガードされてもこちらが有利

ジョン・フーン

韓国チーム

特殊技 [illegible](りょうこげき)

→+B(押し続けで[illegible]) | ×(×) | 上(上)



特殊技 流滝襲(りゅうろうしゅう)

ジャンプ中↓+B | SC | 上



必殺技 満月斬

↓↙←+BorD(Bボタン押し続けで[illegible]) | 弱…× 強…SC,SC,SC,SC,SC,SC,× | 上



必殺技 [illegible]

↓↙←+AorC(Aボタン押し続けで[illegible]) | 弱…× 強…SC | 上



必殺技 空砂塵

↓タメ↑+AorC(Aボタン押し続けで狙鷲陣) | × | 上



[illegible]／前進しながら蹴りを出すが、見た目よりリーチは短い。[illegible]からの近距離立ちCキャンセルで[illegible]技になるが、ジャンプ攻撃から当てようとすると届かなくなるぞ。また、ボタンを押しっぱなしにしていくことで、そのまま[illegible]に移行できる。
流滝襲／空中から相手を踏みつけ、その反動でジャンプした方向と逆方向へ再ジャンプする。再ジャンプ時は通常のジャンプと同じ状態なのでジャンプ攻撃を出すことが可能だ。しゃがみガードが可能なのが[illegible]なところだが、めくりを狙えば相手の頭の上を行ったり来たりできて、相手は対応しづらくなる。判定も強いのでめくりをメインに狙っていこう。
満月斬／キムの半月斬に似ていて、使い道もほとんど一緒。近距離立ちCからの連続技も狙えるし、ガードされても間合いが開くのでケズリにも使える。弱で出した場合、Bボタンを押しっぱなしにすることで猟虎陣に移行できる。
排気撃／攻撃判定の発生は遅いが、発生後の硬直が短いので、当てることさえできればジョン側が先に動くことができ、ヒットしていれば任意の技で追撃もできるぞ。また、副作用として飛び道具をかき消すことができるが、タイミングを計るのが難しい。この技もほかの必殺技と同様に、弱で出してボタンを押しっぱなしにすることで構え(狙鷲陣)に移行できる。
空砂塵／斜め上に上昇しつつ、弱なら2回、強なら3回、相手を蹴りつける技で、一見対空技として使えそうだが、無敵時間がないので、よくつぶされる。早めの対空として使えなくもないが、しゃがみB→しゃがみA→キャンセル強空砂塵といった連続技専用と考えたほうがいい。

■狙鷲陣がらみの必殺技

鷲爪脚(上段)／斜め上方向に大きな攻撃判定を持つ蹴りで、空中の相手に当てるとダウンを

必殺技 狙鷲陣(そしゅうじん)
↓↓+A ｜ × ｜ —



必殺技 鷲爪脚(しゅうそうきゃく)・上段
狙鷲陣中↑+C ｜ × ｜ 上



必殺技 鷲爪脚(しゅうそうきゃく)・下段
狙鷲陣中C ｜ × ｜ 上



必殺技 太極破(たいきょくは)
狙鷲陣中D ｜ × ｜ 上※



必殺技 切り替え攻撃・動作後[A→B]
狙鷲陣中→or←+B(押し続けで猟虎陣) ｜ × ｜ 上



必殺技 切り替え動作[表→裏]
狙鷲陣中B ｜ × ｜ 上



必殺技 猟虎陣(りょうこじん)
↓↓+B ｜ × ｜ —



必殺技 飛虎撃(ひこげき)
猟虎陣中↑+C ｜ × ｜ 中



必殺技 猛虎撃(もうこげき)
猟虎陣中C ｜ × ｜ 下



必殺技 襲虎撃(しゅうこげき)
猟虎陣中↓+C ｜ SC ｜ 下



必殺技 太極避(たいきょくひ)
猟虎陣中D ｜ SC ｜ —



必殺技 切り替え攻撃・動作後[B→A]
猟虎陣中→or←+A(押し続けで狙鷲陣) ｜ × ｜ 中



必殺技 切り替え動作[裏→表]
猟虎陣中A ｜ × ｜ 上



奪うことができる。鷲爪脚(下段)から続けて出せば連続技になるし、ガードされてもスキがないのが強み。相手を画面端に追いつめてこの技を連発すれば相手は対応しづらくなるぞ。

鷲爪脚(下段)／横方向にリーチの長い蹴りで、ガードされてもスキがない。ただし、強いのは横だけなのでジャンプされると簡単に避けられる。鷲爪脚(上段)と組み合わせて使おう。

太極破／この攻撃をガードさせると相手は必ずガード弾かれ状態になる。ガード弾かれ状態の相手には次に説明する切り替え攻撃を当てるのが間に合うので、ガード不能連係として覚えておこう。なお、太極破がヒットした場合は相手がダウンしてしまうので、ダッシュで近づいて起きあがりに再度連係を狙ってみよう。

切り替え攻撃・動作後[A→B]／猟虎陣に移行しつつ攻撃できる。鷲爪脚から連続技にもなり、ガードポイントもあるので使いやすいぞ。

■猟虎陣がらみの必殺技

飛虎撃／リーチの長い中段攻撃。攻撃の発生が早くて見切られにくいし、上方向にも強いので飛ぼうとした相手を落とすこともできる。

猛虎撃／少しリーチの短い下段だが、ヒットさせることができれば相手を空中に浮かすことができ、任意の技で追撃することが可能だ。

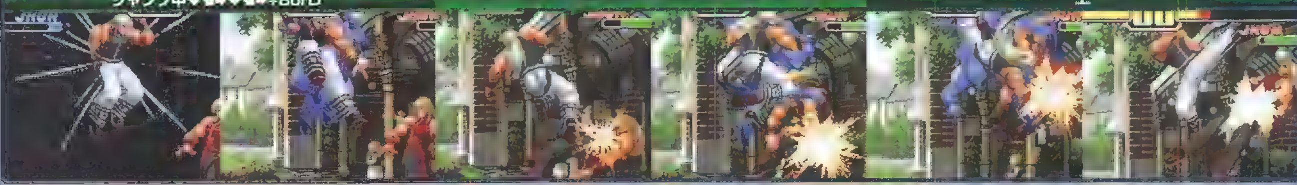
襲虎撃／いわゆるスライディング技で、リーチの長い下段。ただしヒットしてもダウンを奪うことができないのでフォローを忘れないように。

太極避／打撃攻撃に対して一瞬無敵状態になるという、避けるだけの技。攻撃判定はなく、終わり際にスキもある。無敵だからといって無意味に連発すると痛い目を見るぞ。

切り替え攻撃・動作後[B→A]／その場でリーチの短い中段攻撃の蹴りを出して、その反動を利用して後ろに大きく跳ねる。襲虎撃で近づいたあとなどに使うと効果的だ。

超必殺 鳳凰天舞脚(ほうおうてんぶきゃく)

ジャンプ中↓↘→↓↘→+BorD　上



MAX 鳳凰天舞脚(ほうおうてんぶきゃく)

ジャンプ中↓↘→↓↘→+BorD　上



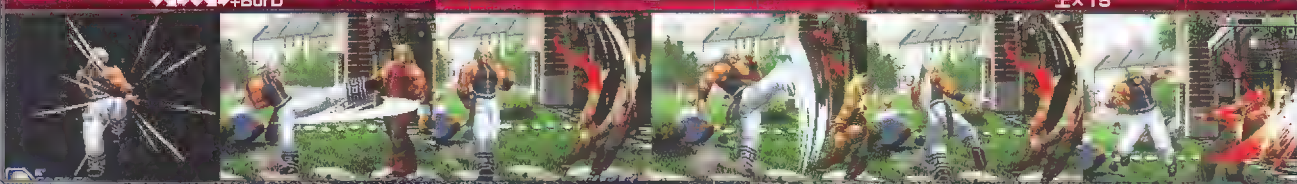
超必殺 鳳凰裂爪脚(ほうおうれっそうきゃく)

↓↘→↓↘→+BorD　上×12



MAX 鳳凰裂爪脚(ほうおうれっそうきゃく)

↓↘→↓↘→+BorD　上×15



ジョン・フーン　基本戦術

構え状態から出せる技は強力なのだが、構えている最中はガードが出来ないので常に構えたままでいるのは危険だ。やはり普段は通常の状態で戦い、攻めるときだけ構えていきたい。

構えるポイントとしては、単純にしゃがみDやふっとばし攻撃などで相手をダウンさせたあとにすぐ構えてからの起き攻めだけでなく、満月斬・排気撃などの攻撃をしつつ、構えに移行できる技を使って、通常時から構え攻撃を連係させていく。その際にそれらの技をダイレクトには出さずに、ジャンプ攻撃直後や、しゃがみDをキャンセルして出していくのがオススメだ。

状況別のオススメ連係

近〜中間距離／しゃがみD→キャンセル→弱満月斬or猟虎撃→飛虎撃or猛虎撃。2択狙いの連係。近距離なら猟虎撃、ちょっと遠ければ弱満月斬と使い分け、飛虎撃と猛虎撃の2択を狙いやすい間合いに調節して連係していこう。

中〜遠距離／襲虎撃→切り替え攻撃(→＋A)。最もオススメな奇襲連係だ。単純に下段〜中段で攻めることができ、切り替え攻撃がガードされても間合いが離れる上にこの技にはガードポイントがあるので反撃されにくい連係なのだ。また、カウンターモード中なら襲虎撃をキャンセルして鳳凰裂爪脚もオススメ。ヒットすれば連続技だしガードされても結構ケズれるぞ。

画面端／弱排気撃→鷲爪脚下段→鷲爪脚上段→切り替え攻撃(→＋B)。ヒットすれば連続技になる連係で、全段ガードされても構え中ではあるがこちらが先に動くことができる。

相手が起きあがるとき／太極破→切り替え攻撃(→＋B)。ヒット時はダウンするが、ガードされた場合は必ずガード弾かれ状態になり、相手が一瞬無防備になる。そこにすぐ切り替え攻撃を出していくとガード不能連係となる。



ちょっと小ネタ。ジョンのガード弾かれ状態は実は無敵状態、その証拠写真がこれだ。のけぞっているところに闇払いがヒットせず硬直後にガードが出来てしまうぞ

EDIT CHARACTER

エディット専用キャラクター



草薙 京－1

PROFILE

キャラ名	草薙　京－1 (くさなぎ　きょう－1)
声優	野中　政宏
格闘スタイル	草薙流古武術＋我流拳法
誕生日	7月5日
年齢	20歳
出身地	日本
血液型	B (RH⁻)
身長	181cm
体重	75kg
趣味	技のアレンジ
好きな食べ物	メロ
得意スポーツ	なし
大切なもの	遺伝子
嫌いなもの	オリジナル

草薙 京－2

PROFILE

キャラ名	草薙　京－2 (くさなぎ　きょう－2)
声優	野中　政宏
格闘スタイル	草薙流古武術＋我流拳法
誕生日	7月5日
年齢	20歳
出身地	日本
血液型	B (RH⁻)
身長	181cm
体重	75kg
趣味	技のコピー
好きな食べ物	ホキ
得意スポーツ	なし
大切なもの	遺伝子
嫌いなもの	オリジナル

CHARACTER GRAPHIC キャラクターグラフィック



EDIT ONLY CHARACTER



エディット専用キャラクター

草薙 京-1

KYO KUSANAGI-1

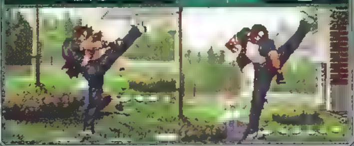
京1は京や京2に比べて、毒咬み→罪詠み→罰詠みの連続技がない分、やや決め手に欠けるが、京1ならではの味わい深さがある。見た目は同じでも、戦法は完全に独立したキャラだ。

通常技

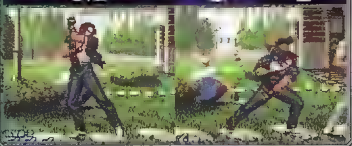
	近距離立ち攻撃	遠距離立ち攻撃	しゃがみ攻撃	垂直ジャンプ攻撃	斜めジャンプ攻撃
Aボタン	連/特/必 上	連/特/必 上	連/特/必 上	× 中	× 中
Bボタン	特/必 上	特/必 上	連 下	× 中	× 中
Cボタン	特/必 上	× 上	特/必 上	× 中	× 中
Dボタン	特/必 上	× 上	× 下	× 中	× 中



S 七拾五式・改
B+C × 上



共通 ふっとばし攻撃
C+D 必 上



共通 ガードキャンセルふっとばし攻撃
ガード中C+D × 上



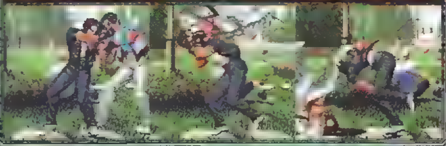
共通 空中ふっとばし攻撃
ジャンプ中C+D × 上



投げ技 鉄鉄
←or→+C



投げ技 一刹背負い投げ
←or→+D



共通 かわし移動攻撃
かわし移動中AorBorCorD × 上



立ちB／京1は近距離も遠距離も同じグラフィックの弱キックがある。リーチは短いが遠距離からでもキャンセルのかかる貴重な技だ。しゃがみB（×1～2）→立ちB→強朧車の連続技はしゃがみ弱攻撃から始まるので重要。
近距離立ちC／京の近距離立ちCと同じモーションで、発生の早さなども同じ。ただし、しゃがみBの硬直が長いので、しゃがみB→近距離立ちCの連続技はできない。
しゃがみC／京の鬼摘みと同じモーションだが、こちらのほうが技の発生は早い。
遠距離立ちD／通常技の中ではもっともリーチの長い技。足元に当たり判定がないので、相手の足払い系の技に打ち勝つこともできる。
ジャンプC／下方向に強く、めくりも狙える。京1のジャンプDは京の斜めジャンプDに相当するので、技の発生が遅く使いにくい。奈落落とし（↓+C）もないので、跳び込むときは、このジャンプCをメインに。
空中ふっとばし攻撃／発生は遅いがジャンプの頂点付近で出せば、地上まで出っぱなしになるので、ジャンプCよりはカバー範囲が広い。
七拾五式・改／R.E.DKickのモーションで現れて、ヒットすればそこで終了。挑発モーションをとって退却する。初段が空振りすると引き続き七拾五式・改のモーションで攻撃し、ヒットすると相手を浮かせて追い打ちすることが可能。



ジャンプC＋Dはジャンプの頂点で出しても地上近くまで出っぱなした

特殊技 黒咬み（くろがみ）



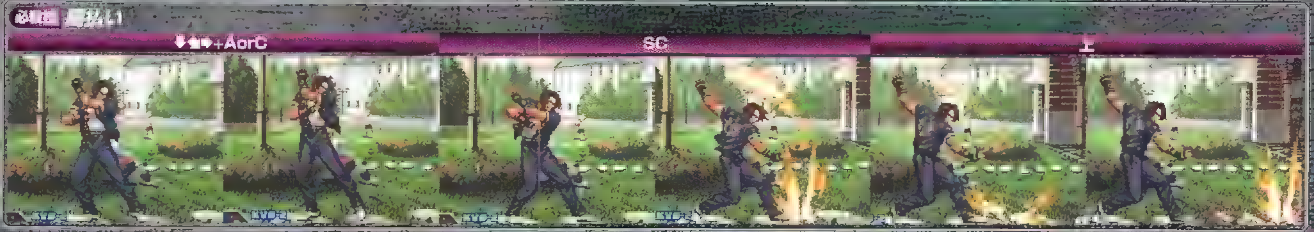
特殊技 穂振（ほのふり）



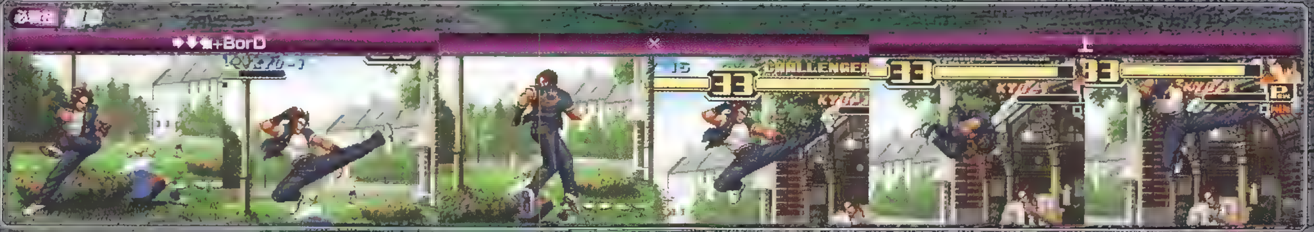
特殊技 砌穿ち



必殺技 闇払い



必殺技



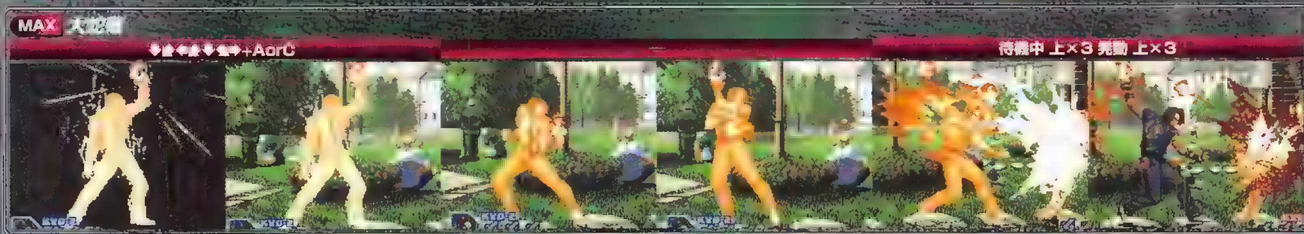
黒咬み／黒咬みは通常技キャンセルでも、単体で出してもキャンセルがかかる。中間間合いでの牽制には黒咬み→強闇払いを使っていこう。黒咬み→七拾五式・改を出すときは、コマンド入力を一瞬遅らせて朧車にならないように。
穂振／単体で出せば中段攻撃だが、技の発生が遅くキャンセルもかからないので使う局面は少ない。通常技キャンセルで出せばキャンセルがかかるようになるので、使うなら通常技から。
砌穿ち／単体でも通常技キャンセルでも下段攻撃で、キャンセルはかからない。下段技としてよりは、ダウンさせたあとの追い打ちとしてか、しゃがみB→しゃがみA→砌穿ちの連続技として使うことが多い。ジャンプC＋D、七拾五式・改、蒼鬼のあとは受け身を取られなければ、朧車なら画面端でヒットすれば、の条件付きながら、ダウン中の相手に追い打ちできる。
闇払い／技の硬直が大きいので、単発では撃たず、黒咬みやC＋Dにキャンセルをかけたり、C＋Dやしゃがみ Dの空キャンセルから撃っていこう。砌穿ちのときとほぼ同じ条件で、ダウン中の相手への追い打ち技としても使える。
朧車／強は出始めに無敵時間があり、ジャンプ攻撃に対してはかなり強い。反面、少しでも離れていると地上の相手に当たりにくいので、乱用は禁物。ここ一番の局面で使おう。
蒼鬼／琴月に似た新技だが、移動距離が短いため、近距離から出さないと1段目がヒットしても2段目が空振りすることが多く、安心感に欠ける。画面端で七拾五式・改で浮かせた相手に対する追い打ちとして使うといいだろう。
大蛇薙／発生が遅く、七拾五式・改からの追い打ちにすら使えない（カウンターモード発動時なら大丈夫）が、MAX版なら全身に攻撃判定が出るので防御効果は高い。密着時のリバーサルで狙ってみよう。

草薙 京-1
エディット専用キャラクター









草薙 京-1　基本戦術

京であって京でない!?

「K.O.F.'96」以降、京といえば百拾四式・荒咬みからの連係や、百拾五式・毒咬み→四百壱式・罪詠み→四百弐式・罰詠みの強力な連続技というイメージが根付いたが、京1は、それとはまったくかけはなれたキャラになっている。

地上戦は黒咬みからの闇払いや七拾五式・改で牽制しつつ、飛び込みの機会をうかがう。七拾五式・改は2発目のボタンを押すタイミングを遅らせることによって、ガードされたあとも自分のほうが先に動けるようになる。相手を固めていく技としては申し分のない性能だ。

七拾五式・改はヒットすれば空中の相手に追い打ちをかけることができるので、ここでは確実にダメージを奪っておきたい。なれてくれば七拾五式・改がヒットしたのを見たら、少しダッシュして強朧車につなげよう。画面端なら、さらにダウン中の相手に砌穿ちや闇払いでも追い打ちできるので忘れずに。

黒咬みの間合いよりも近い間合いでは、キャンセルのかかる立ちBからの必殺技や発生の早さ・リーチの長さの優れた遠距離立ちDを使い分けていこう。



立ちB、遠距離立ちD、黒咬み、この3種類の通常技を使う間合いを体で覚えよう

連続技1 しゃがみB(×2) ―― 立ちB ――
強朧車(―― 砌穿ち・画面端限定)

連続技2 ジャンプC ―― 近距離立ちC ―― 黒咬み ――
強朧車(―― 砌穿ち・画面端限定)



エディット専用キャラクター

草薙 京-2

KYO KUSANAGI-2

基本は「K.O.F.'98」までの京とほぼ同じ。地上では荒咬みからの連係を中心に押していき、チャンスとみたら強力なジャンプ攻撃からの連続技で一気にカタをつけてやろう。

通常技

	近距離立ち攻撃	遠距離立ち攻撃	しゃがみ攻撃	垂直ジャンプ攻撃	斜めジャンプ攻撃
Aボタン	連/特/必　上	連/特/必　上	連/特/必　上	×　中	×　中
Bボタン	×　下	×　上	連　下	×　中	×　中
Cボタン	特/必　上	特/必　上	特/必　上	×　中	×　中
Dボタン	特/必　上	×　上	必/×, ×　下, 下	×　中	×　中



ST 七拾五式・改

B+C　×　上



共通 ふっとばし攻撃

C+D　必　上



共通 ガードキャンセルふっとばし攻撃

ガード中C+D　×　上



共通 空中ふっとばし攻撃

ジャンプ中C+D　×　上



投げ 釟打

←or→+C



投げ 一刹背負い投げ

←or→+D



共通 かわし移動攻撃

かわし移動中AorBorCorD　×　上



近距離立ちC／京ほどではないが、京2の技の中では発生の早い部類に入る。モーションは京の「百式・鬼焼きの出かかり」→「百弐拾七式・八錆」となっており、百式・鬼焼きの部分にガードポイントがある。ただガード判定の出ている時間はほんの一瞬であり、そもそも近距離立ちCが密着状態でしか出せないので、さすがに狙ってガードポイントを利用することはできないが、近距離で乱戦時に役立つことも多い。

遠距離立ちB／京の遠距離立ちBと同じモーションで、遠距離での牽制技として、相手の動きを止めるのに使っていこう。

しゃがみD／京の八拾八式のモーションで、2段攻撃のうち、1段目はキャンセルできるうえ、ヒットしても相手は転ばないので、しゃがみD（1ヒット）→轟咬み→翔咬み→闇咬みの連続技が可能。下段攻撃から大ダメージが奪える重要な連続技だ。

ジャンプC／京、京1とも共通のジャンプC。ほかにも奈落落としや後述のジャンプDも使えるので、どの技を使うか思い切り悩もう。

ジャンプD／京の垂直ジャンプDと同じモーションで、真横～斜め下方向に攻撃判定が出る。京1のものと違いリーチが長く発生も早い。

七拾五式・改／モーション、性能とも京1とほとんど同じだが、京2のほうが微妙に攻撃の発生が早くなっている。



京2はジャンプ攻撃が豊富。状況に応じて使い分けていこう。

草薙 京-2
エディット専用キャラクター
EDIT ONLY CHARACTER

特殊技 轟斧 陽
➡+B | 必、×(×、必) | 上、中(上、上)



特殊技 奈落落とし
ジャンプ中⬇+C | × | 中



必殺技 R.E.Dキック
⬅⬇↙+BorD | × | 上



必殺技 鬼焼き
➡⬇↘+AorC | SC、× | 上



必殺技 琴月 陽
➡↘⬇↙⬅+BorD | SC、× | 上



必殺技 荒咬み
⬇↘➡+A | × | 上



必殺技 八錆
荒咬みor九傷中➡↘⬇↙⬅+AorC | SC※1 | 中



必殺技 九傷
荒咬み中⬇↘➡+AorC | × | 上



必殺技 砌穿ち
荒咬み→八錆中AorC | SC※2 | 上



※1 荒咬み→九傷とつないだときのみスーパーキャンセル可能　※2 荒咬み→砌穿ちとつないだときのみスーパーキャンセル可能

必殺技 鵺摘み
荒咬み→八錆中BorD | SC | 上※3



必殺技 七瀬
九傷中BorD | SC | 上



※3 ガード崩し

轟斧 陽／しゃがみAや立ちAからつながるようになり、おかげでしゃがみB→しゃがみA→轟斧 陽→毒咬みの連続技ができるようになった。発生が遅いので、中段判定を生かすよりも連続技に使うほうが効果的だ。

鬼焼き／京のものと違いガードポイントはないが、強なら無敵時間が存在する。強だと地上でヒットした場合、2発目が当たらないとダウンを奪えないので、必ずダウンを奪える弱とどちらを使うかの判断を誤らないように。

荒咬み／連係の起点となる技。基本的に荒咬みから始まる連係はどこで止めても京2側が不利になるので、九傷や八錆を出すタイミングをずらすなどして反撃を受けない工夫をしよう。

九傷／荒咬みからの連続技に使う。京2は近距離立ちCから荒咬み→九傷まで連続ヒットする（京は九傷が空振りする）ので、毒咬み→罪詠み→罰詠みの連続技が苦手な人はこちらを使うといいだろう。

八錆／リーチが長い、中段攻撃なので使いやすい。ただし技の発生は遅いので、割り込まれてしまうことも多い。

鵺摘み／京2のオリジナル連係。ガードポイントはないが、ガードされると必ずガード弾きになる。ガードを弾いたからといってなにか入るわけでもないので、素直に八錆からは砌穿ちにいくほうが無難だろう。

毒咬み／毒咬み→罪詠み→罰詠みを含む連続技はダメージだけでなく気絶値も高いので、決められるときにはしっかりと決めておきたい。罪詠みの入力が正確でも、急いで罰詠みを出そうと早めに➡＋AorCを入力してしまうと罪詠みが出ないので、苦手な人は注意してみよう。

無式／無式は連続技に組み込みにくいので、相手の連係に対する割り込みか、火柱の部分を対空技っぽく当てる使い方がメインとなる。

必殺技 毒咬み

↓↘→+C　×　上



必殺技 罪詠み

毒咬み中→↘↓↙←+AorC　×　上



必殺技 罰詠み

罪詠み中→+AorC　×　上



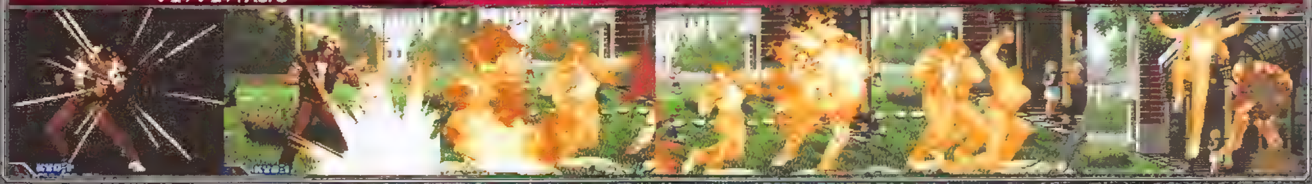
超必殺技 無式

↓↘→↓↘→+AorC　上×5



MAX 無式

↓↘→↓↘→+AorC　上×14



草薙 京-2　基本戦術

安心して遊べる!?

京2は「K.O.F.'96」から「K.O.F.'98」までの京の流れを汲む、荒咬みからの連係による横押しと、ジャンプC、ジャンプD、奈落落としなどによる上からのプレッシャーをメインに押していくキャラだ。荒咬みの届かないような間合いは、R.E.Dキックによる奇襲がフォローしてくれる。R.E.Dキックヒット後は受け身を取られないので、起き上がりにめくりなどを狙おう。

荒咬みを起点とする連係はガードされると不利だが、先端部を当てるように使っていけば反撃は受けにくい。さらにタイミングを変えて（ディレイをかけて）出していくこともできるので、つなぎのタイミングや技の選択をうまくやれば、この間はペースを握っていられる。八錆、砌穿ちも受け身を取られないので、次の跳び込みに期待をかけられる。

七拾五式・改がない分、端に追い詰めてからの連係がやや弱いが、ダッシュからのしゃがみB→しゃがみA→轟斧 陽の連係が強力。轟斧 陽がヒットしたのを確認したら毒咬みまでつなげよう。また、近距離立ちDはガード弾き値が高いので、密着してからは近距離立ちCだけでなく、近距離立ちD→轟斧 陽（→空キャンセル）→毒咬みorR.E.Dキックといった連係も狙ってみよう。

パワーゲージの使い道だが、京2は必殺技のヒットを確認したのを確認してから、スーパーキャンセルで無式へつながられるようなものがないので、カウンターモードにしてもあまり大きな効果は得られない。ガードキャンセルで闘いのペースを奪い返すようにするといいだろう。



近距離…毒咬みにはガードポイントが…今年もガードしまくりだぜ

連続技1／奈落落とし ― 近距離立ちC ― 毒咬み ― 罪詠み ― 罰詠み

連続技2　しゃがみB（連打）― しゃがみA ― →+B ― 毒咬み

SECRET CHAR

隠しキャラクター



草薙 京

PROFILE

キャラ名	草薙 京（くさなぎ きょう）
声優	野中 政宏
格闘スタイル	草薙流古武術＋我流拳法
誕生日	12月12日
年齢	20歳
出身地	日本
血液型	B（RH-）
身長	181cm
体重	75kg
趣味	詩を書くこと
好きな食べ物	焼き魚
得意スポーツ	アイスホッケー
大切なもの	単車・彼女（ユキ）
嫌いなもの	努力

SECRET CHARACTER STORY

隠しキャラクター

草薙 京 ストーリー

轟音が耳に響いた瞬間、辺りの景色は色を失い、やがて闇に溶け込んでいった。
闇の中で何か冷たい滴のようなものが全身を打つ感覚がしばらく続いた。

その感覚が不意になくなった時だ。全身はけだるかったが、瞼を開くことはできた。

ようやく得た視界に映ったのは、目の前に迫る何者かの手の平だった。そして、再びすべては闇に飲み込まれていった。次は意識もろとも闇に連れて行かれた。

どれくらい眠っていたかわからない。未だに辺りは闇に包まれたままだ。

しかし、今の俺は確かに目覚めていた。

時折自分の中から何かが吸い上げられていく感触がする。気分が悪い。その合間に今の自分の状況とは何ら関係のない知り合いの姿がフラッシュバックする。
次にやってきたのは声だった。誰だか分からない声で『君は草薙京か？』とか『君のデータをいただく』といった、よく分からないことを言ってくる。かと思えば『クリザリッド』やら『K′』といった、誰かが誰かを呼ぶ声が耳を通じて頭に響いては通り過ぎた。

だが、俺は何を聞かれてもすべてを無視した。自分から何かを答えることだけは絶対したくなかったからだ。

いつまでこうしているんだと思っていた矢先に変化は起こった。

『鼓動』が聞こえた。俺自身の鼓動だった。同時に体の中から懐かしい暖かみがよみがえってきた。血だ。血が通い始めている。鼓動は激しさを増し、耳をふさぎたくなるほどになっていった。その中で誰かが俺を呼ぶ声がした。鼓動のほうが大きくてなかなか聞き取れない。鼓動は次に色々な音を取り込んで、何かが爆発するような音へと変化していた。呼び声はかすかだが確かに聞こえていた。誰かが呼んでいる。『京』と。

呼び声と同時に遠くにかすかだが、光が見えた。

俺はそいつが何かを確かめるために目を凝らそうとした。が、光は一瞬にして広がっていき、辺りの景色を映し出した。

辺りは一面火の海だった。煙が充満し、息が苦しい。警報も響いていた。目が見え、耳がはっきり聞こえるようになってから、烈しくなっていく鼓動が辺りで炎を吹き上げる爆発音だったということに気付いた。目の前に男が立ちふさがった。

「俺を呼んでいたのはてめえか！」

男は何も答えようとしない、と言うよりは完全におびえていた。男の襟首にマークが見えた。

『N・E・S・T・S?』

それが何を意味するものなのかを聞こうとした瞬間、爆風が俺とその男を襲った。

どれくらい意識を失っていただろう、いや、ほんの一瞬だった。煙がおさまったところで、俺は数ブロック先まで吹き飛ばされていたことに気付いた。

今度は爆風ではなく、そこらじゅうでガラスが割れる音がした。床には何か液体がこぼれ落ち、それが蒸発していたらしく、辺りはむせ返る暑さだった。なんとかここを出なければ、思ったちょうどその時、足下に何かが当たった。

「！」

死体だ。それも……自分の死体だ。

足下だけじゃない、部屋中に俺が、俺の死体が転がっていた。

このときに俺は全てを悟った。闇の中、何者かの問いかけの意味の全てを。

「……なめやがって……!!!」

拳から炎が吹き出てきた。だが、一気に吹き出しはせず、燃えきらない炎がくすぶり続けた。

「やつら力まで……！」

もうどうでもよかった。とにかくありったけの力でその部屋に炎を浴びせた。

轟々と燃えるその炎の奥から、俺を呼んでいたあの声が今度ははっきりと聞こえた。

「京ォォォォォォォォォォォォ……!!!!」

考えるまでもない、ヤツの声だった。

俺はその場をあとにした。さらに烈しい爆発音が俺をあおった。

「NESTS……、高くつくぜ……!!」

拳の炎は、俺に何かすがるかのようにくすぶり続けていた。

八神 庵 ストーリー

粘りのある液体にまみれて何かが引きずられている音がする。跡をたどると、通路には真っ赤な、ゆがんだラインが遥か先まで続いている。

「止まれ！」

ラインをたどってきた男たちが銃を構える。

男が振り返る。

「俺に言ったのか……？」

男の言葉に返事はなかった。

「いいだろう、だが質問に答えろ。ヤツはどこだ？」

答えはない。代わりに銃の数が増えていく。

「フッ……」

意に介さずに歩き始めようとする男。銃の射撃動作に入る男たち。

「!!!」

一瞬の出来事だった。引き金を引こうとした男たちの前に重く生臭い塊が放り投げられた。塊は自分たちの仲間だった。次は風が吹いた。何か重くとがったものをはらんだ風が、ある者は顔に、ある者には腹をかすめるように薙いでいった。

瞬間、かぜになでられた者は、それぞれに己の人生の中でも高く、無惨な悲鳴を上げていた。警報が響く。男は歩みを止めようとはしない。目の前に現れる男たちの盾を軽くあしらっていく。そのあとには生臭い血の塊だけが積まれていった。

後ろで何かが爆発した。

一面は火の海。

男は臆することなく、前へ前へと進む。目の前に立ちふさがる炎も、己の拳から出す蒼い炎でなぎ払っていく。

なぎ払った炎の中に人影が浮かんだ。男の顔に笑みが浮かぶ。

「ここにいたか……試させてもらうぞ!!」

背を向けたかのように見えた瞬間、

「いくぞ！　ごぉぉうぅぅぅぁぁあああああ!!」

男がその影との距離を見る見るうちに縮めていく。炎をまとった拳はその影の頭部に叩きつけられた。骨の砕ける音がする。

「違う！」

違和感を抱きながらも手を首へと移し突き上げる。頂点で吹き出す炎。先ほどまで人影だったものは、燃える塊となった。

「違う！　どこだ……ヤツは!?」

先へ進もうとした男の前に扉が立ちはだかった。塊を投げ捨て、その扉を蹴破る。

「チィッ!」

顔、姿、すべて同じ男たちが並んでいた。その姿に見覚えもあった。

「どういうことだ、京……！」

背後から声が聞こえる。

「た、確かです。あの男です……！　や・や・やがああっ！」

喉笛に深く食い込む指、嫌な音を立てていく。

「お前は知っているのか？　どこだ？　ヤツはどこだ！」

「し・し・し・しいっら！」

答えを言い終えるまでに男は息絶えた。

息絶えた男の装備品から手榴弾をもぎ取り、整列する『京』に投げ捨てる。烈しい爆発音が響き、『京』たちは黒い塊へと変化していった。

「ここも同じか……。どこだ!?　どこにいるんだ!!!」

塊に向けて炎が投げつけられる。煽られて炎の勢いが増し、部屋に爆発音が響く。

「京ォォオオオオオオオオォォオオオオオオ!!!!」

爆発がかすむ程の声が響く。理性を飛ばしてしまったあのときの叫声とは違う。腹の底から湧き上がる『八神庵』という男の絶叫だった。

ACTER



八神 庵

PROFILE

キャラ名	八神 庵（やがみ いおり）
声優	安井 邦彦
格闘スタイル	八神流古武術＋本能
誕生日	3月25日
年齢	20歳
出身地	日本
血液型	O
身長	182cm
体重	76kg
趣味	バンド
好きな食べ物	肉
得意スポーツ	全部
大切なもの	新しい彼女
嫌いなもの	暴力

隠しキャラクター「草薙 京」・「八神 庵」の出現方法

キャラクター選択時に「ルーレット」を使用し、後述の「特定のキャラクター」が選出された場合、そのチームで勝利すると「隠しキャラクター出現コマンド」が表示される。次のプレイのキャラクターセレクト時にそのコマンドを入力することで、隠しキャラクターである「草薙 京」と「八神 庵」が選択可能になる。

隠しキャラクターの出現条件

①「ルーレット」によるチームエディットをおこなう

②隠しキャラクター出現に必要な、特定のキャラクターをチーム内に3名選出する

「草薙 京」の出現に必要なキャラクター	「八神 庵」の出現に必要なキャラクター
K'/マキシマ/二階堂 紅丸/矢吹 真吾/ウィップ/草薙 京－1/草薙 京－2	レオナ/アテナ/パオ/李 香緋/藤堂 香澄/キム・カッファン/ジョン・フーン

③そのチームで対戦に勝利する（対人戦・CPU戦どちらでも可）
勝利演出の際に、隠しコマンドが表示される

これ以降、タイトル画面に<K・I>の文字が常に表示されるようになる

④次のプレイのキャラクターセレクト時にコマンドを入力

「草薙 京」出現コマンド	「八神 庵」出現コマンド
「?」（ルーレット）にカーソルを合わせて、スタートボタン＋←→↑←↓→	「?」（ルーレット）にカーソルを合わせて、スタートボタン＋→←↑→↓←

⑤キャラクターセレクト画面の日輪マークに「草薙 京」の顔が、月のマークに「八神 庵」の顔が出現し、使用可能となる

プレイ継続中に限り有効。ゲームオーバー時はコマンド再入力で出現

●補足……上の条件①～③を満たすことで、ゲーム基板は“隠しキャラクター使用可能な状態”になる（情報が記憶される）。そして、その合図としてタイトル画面に<K・I>の文字が表示されるようになる。よって、次回プレイからは①～③の条件を満たす必要はなく、④の出現コマンドのみを入力すれば使用可能というわけである。

CHARACTER GRAPHIC キャラクターグラフィック





隠しキャラクター

草薙 京

KYO KUSANAGI

京は京2と同じく、百拾四式・荒咬みからの連係による横押しと、強力なジャンプ攻撃からの連続技を狙うのがメインとなる。新技も取り入れて徹底的にボディへ打ち込もう。

通常技



	近距離立ち攻撃	遠距離立ち攻撃	しゃかみ攻撃	垂直ジャンフ攻撃	斜めジャンフ攻撃
Aボタン	連/特/必 上	連/特/必 上	連/特/必 上	× 中	× 中
Bボタン	連/特/必 下	× 上	連 下	× 中	× 中
Cボタン	特/必 上	× 上	特/必 上	× 中	× 中
Dボタン	特/必 上	× 上	特/必 下	× 中	× 中

ST 裏百八式・大蛇薙
B+C × 上



共通 ふっとばし攻撃
C+D 必 上



共通 ガードキャンセルふっとばし攻撃
ガード中C+D × 上



共通 空中ふっとばし攻撃
ジャンプ中C+D × 上



投げ 釟鉄
←or→+C



投げ 一刹背負い投げ
←or→+D



共通 かわし移動攻撃
かわし移動中AorBorCorD × 上



しゃがみD／しゃがみBは下段攻撃で、しゃがみB→しゃがみA→●Bという連続技を狙えるほか、目押しで近距離立ちCにつないでいくこともできる。
近距離立ちB／立ち技でありながら下段攻撃。ただ、この技につながる技は少ないので、使用機会はそれほど多くはならないだろう。
遠距離立ちB／技のリーチが長いのでやや離れた間合いでの牽制技に最適。遠距離立ちCにキャンセルがかからないので、遠距離ではこの立ちBを多めに使っていこう。
近距離立ちC／発生が非常に早く、斜めジャンプ弱攻撃やしゃがみBからつなげられる。しかし、キャンセル受け付け時間が短いので、この技にキャンセルをかけて必殺技を出すのは、ほかの技に比べて難しい。
遠距離立ちD／遠距離立ちBよりもリーチは短いが、威力や判定は強い。遠距離立ちBとほぼ同じ間合いで、相手の動きを封じたいときに使うといいだろう。
裏百八式・大蛇薙／ストライカー動作は発生の遅い部類に入るので、緊急回避的には使えないが、追い打ちはしやすい。ただし空中にいるため効率のいい追い打ち技を考える必要がある。
空中ふっとばし攻撃／発生は遅いが、攻撃の持続時間が長く、ノーマル＆大ジャンプの頂点付近で出しても地上まで出続ける。



小技で相手を押し返していくのも重要な戦法の一つだ



外式・轟斧 陽／通常技キャンセルでなく単体で出すと、中段攻撃の1段技。通常技キャンセルで出すと、中段攻撃判定がなくなり、2段攻撃になる。単体で出したものと、通常技キャンセルで出したものとでは微妙にグラフィックが違うということには気付いたかな？

百式・鬼焼き／ガードポイントはないが、強弱とも出かかりに無敵時間がある。たとえ地上でヒットしてもダウンを奪える弱をメインに使っていこう。

百拾四式・荒咬み／百拾四式・荒咬みから百弐拾八式・九傷が微妙につながりにくいこと以外は、ほぼ京2の荒咬み連係と同じ。

R.E.DKick／放物線を描くように蹴りを出すので、相手の頭上を押さえ込む形で攻撃できる。相手は受け身を取れないので、起き上がりを攻めやすい。

四百弐拾七式・轢鉄／琴月の代わりに追加された新技。弱は少し移動してボディブローをたたき込む。強だと相手のいるところに飛びかかってボディブローだ。弱、強とも出かかりの部分でガードポイントがある。

九百拾式・鵺摘み／腕を突き上げるモーションの途中に相手の技を受け返す判定があり、そこに相手の地上通常技がヒットすると、上段なら鵺射ち、下段なら虎伏せという技に変化する。受け返し技にならなくても、九百拾式・鵺摘みの判定自体が強いので、頻繁に使っていっても構わない。

裏百八式・大蛇薙／京1の大蛇薙も発生が遅いが、京の大蛇薙も輪をかけて遅い。MAX版の防御効果に期待しよう。

百八拾弐式／四百弐拾七式・轢鉄の発展版のような超必殺技で、強だと出かかりに無敵時間がある。轢鉄にスーパーキャンセルをかけて百八拾弐式につなぐことができる。

必殺技 九百拾式・鵺摘み／龍射り・虎伏せ

↓↙←+AorC | 鵺摘みのみSC | 上



必殺技 百拾五式・毒咬み

↓↘→+C | × | 上



必殺技 四百壱式・罪詠み

毒咬み中→↘↓↙←+AorC | × | 上



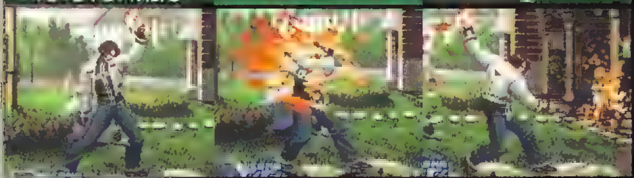
必殺技 四百弐式・罰詠み

罪詠み中→+AorC | × | 上



超必殺技 裏百八式・大蛇薙

↓↙←↙↓↘→+AorC | | 上



MAX 裏百八式・大蛇薙

↓↙←↙↓↘→+AorC | | タメ…上×3 払い…上×3



超必殺技 百八拾弐式

↓↘→↓↘→+AorC | | 上×2※



MAX 百八拾弐式

↓↘→↓↘→+AorC | — | 上×2※



※ボタン押し続けでホメ?

草薙 京 KYO KUSANAGI

草薙 京　基本戦術

地上戦では間合いによって遠距離立ちBや百拾四式・荒咬み、百拾五式・毒咬み（以下、毒咬み）、R.E.DKicKなどを使い分けて立ち回っていく。京は近距離立ちCから百拾四式・荒咬み・百弐拾八式・九傷がつながらないので、毒咬みも多めに使っていこう。四百壱式・罪詠みまで出してしまうと毒咬みより硬直が長いので、使うなら毒咬みだけで止めるように。

密着戦ではしゃがみBからの連続技も念頭に置きながら、ジャンプ中↓+Cなどの強力なジャンプ攻撃を狙っていく。ガードされてもスキの少ない七拾五式・改も混ぜていくと効果的だ。乱戦だと通常技で割り込んでくるケースも多いので、ここでは九百拾式・鵺摘みも狙い目だ。

弱の四百弐拾七式・轢鉄は、技の判定はあまり強くないものの、通常技から連続技になるくらい発生が早いので少し間合いが離れかけたときに出すと当たりやすい。強はジャンプする直前のモーションにガードポイントがあるので、相手の牽制技に合わせることができれば、その技の戻りにヒットさせることも可能だ。ただし、強四百弐拾七式・轢鉄は非常に硬直が長いので、あまり気軽に使っていける技でないことだけは、しっかり頭に入れておこう。



弱の四百弐拾七式・轢鉄は発生直後にガードポイント



強の四百弐拾七式・轢鉄はジャンプの直前にガードポイント



強の百八拾弐式は、技の出かかりに無敵時間があるぞ

連続技1 ジャンプC → 近距離立ちC → 百拾五式・毒咬み → 四百壱式・罪詠み → 四百弐式・罰詠み

連続技2 しゃがみB（連打） → しゃがみA → ←+D



隠しキャラクター

八神 庵

IORI YAGAMI

世間では「強キャラ」という認識が抜けきらない庵。今年も判定・ダメージ面で弱体化しているが、その認識は解かれないだろう。確かに強いけど、ほかにも強いキャラはいっぱいいるのにね。

通常技













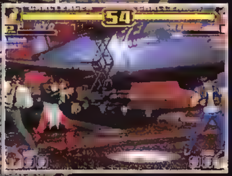




近距離立ちB／立ち状態から出せる下段攻撃。キャンセルもかかるので連続技にも重宝する。
しゃがみB／使いやすい下段攻撃だが、前作と同様にキャンセルがかからない。さらにしゃがみAもキャンセルがかからなくなったため、しゃがみBから連続技を狙うときは、近距離立ちAにつなげるようにしよう。
ジャンプD／リーチも長く判定も強い、ジャンプ攻撃の中で最も使いやすい攻撃だ。正面からのジャンプをするときはメインに使っていこう。
裏百八式・八酒杯／技名こそ前作あった超必殺技の裏百八式・八酒杯となっているが技のグラフィックや性質は若干変わっている。発動すると闇払いと同じような飛び道具を出し、この飛び道具がヒットするとその場に水たまりのような攻撃判定の固まりが残る。この固まりには3発分の攻撃判定があり、飛び道具が地上にいる相手に直接当たった場合は、この攻撃判定の固まりも含めて計4ヒットして終了する。飛び道具部分が相手の飛び道具やストライカーにヒットした場合や、空中の相手にヒットしたときは、そのぶつかった場所に固まりが発生するぞ。ちなみにこの固まりはダウン中の相手にもヒットし、さらにヒットした相手に投げられ判定が発生するので、[illegible]空中ヒット→ダウン中にヒット→投げ、という連続技も可能だ。



[illegible]のジャ[illegible]早くで[illegible]ぞ



[illegible]

技表・八神庵 IORI YAGAMI

特殊技 外式・夢弾き

→+A・A（連続入力）	[illegible]	上,上（上,上）



特殊技 外式・轟斧 陰"死神"

→+B	[illegible]	上、中（上、上）



特殊技 外式・百合折り

ジャンプ中←+B	×	上



必殺技 百式・鬼焼き

→↓↘+AorC	SC、SC、×	上



必殺技 参百拾壱式・爪櫛

↓↙←+BorD	×	上



必殺技 百八式・闇払い

↓↘→+AorC	SC	上



必殺技 百弐拾七式・葵花

↓↙←+AorC(3回入力)	×	上、上、中



必殺技 弐百拾弐式・琴月 陰

→↘↓↙←+BorD	×	上



必殺技 屑風

投げ間合いで→↘↓↙←→+AorC	×	投



外式・轟斧 陰"死神"／中段攻撃。攻撃判定の発生が遅いので見切られやすいが、それでもたまに使えば有効な技だ。
外式・百合折り／自分の後ろ側を攻撃するめくり用の技。ヒット後は相手が正面からヒットしたときと同じ方向にのけぞる――つまりめくった場合は庵側に近づくようにのけぞるので着地後に密着状態になり連続技が狙いやすくなる。
百式・鬼焼き／無敵時間も短くなり、『K.O.F』界での一般的な対空技となっている。
参百拾壱式・爪櫛／技の出始めに無敵がある突進技。攻撃の発生が遅いので対空には使えないが、飛び道具を避けつつ攻撃といったことはできるので状況に応じて使っていこう。攻撃が相手に当たっていた場合（ガードも含む）は、百弐拾七式・葵花でキャンセルすることができるぞ。
百八式・闇払い／地をはう飛び道具。単純に使いやすい。普段は遠距離での牽制や連係の締めに使っていける。カウンターモード中なら、超必殺技でキャンセルがかかるようになり、連続技の選択の幅が広がるぞ。
屑風／1フレームで成立するコマンド投げの多いなか、この技は前作と同じで投げるまでにタイムラグがある。ただ、前作と同様に出始めに短いながらも無敵があるので相手の連係攻撃に割り込んで使うことも一応できる。
禁千弐百拾壱式・八稚女／通常版は前作とほとんど一緒だが、MAX版の演出が変化した。前作ではMAX版は発生が遅く連続技に組み込みにくかったが、今回は通常版よりもMAX版のほうが発生が早いので問題なく使える。
裏参百拾壱式・析爪櫛／参百拾壱式・爪櫛と同じようなモーションで相手に突進し、中段攻撃で相手につかみかかる。参百拾壱式・爪櫛と同様に出始めに無敵があり、それなりに使いやすい。カウンターモードなら連続技に組み込める。

超必殺 禁千弐百拾壱式・八稚女
↓↘→↘↓↙←+AorC　上



MAX 禁千弐百拾壱式・八稚女
↓↘→↘↓↙←+AorC　上



超必殺 裏参百拾壱式・朔爪櫛(さくつまぐし)
↓↘→↓↘→+BorD　中



MAX 裏参百拾壱式・朔爪櫛(さくつまぐし)
↓↘→↓↘→+BorD　中



八神 庵　基本戦術

庵はジャンプの軌道が低くて速いので、ジャンプ攻撃が落とされにくい。この特徴を利用してメインの攻撃手段としてジャンプ攻撃を使っていこう。正面からは中ジャンプで跳び込み、ジャンプDやジャンプCを連発。さらに相手を飛び越すようにジャンプして、めくり狙いの外式・百合折りを混ぜていったりして相手の頭上を跳び回りガードを崩していくのだ。たまにジャンプ攻撃を出さず着地で屑風を狙うのも有効。

相手が正面からのジャンプDに当たった場合は、着地してから近距離立ちC→キャンセル→百弐拾七式・葵花を入れていき、めくりの外式・百合折りの場合は近距離立ちB→キャンセル→外式・夢弾き→百弐拾七式・葵花を入れていこう。もちろん最後の百弐拾七式・葵花は禁千弐百拾壱式・八稚女で代用することも可能。ちなみにどちらも新超必殺技にはつながらない。

屑風を決めたあとは、安定するならダイレクトに強百弐拾七式・葵花か禁千弐百拾壱式・八稚女を入れ、ダメージを増やしたいなら外式・夢弾き(1段目)キャンセル→強百弐拾七式・葵花or禁千弐百拾壱式・八稚女を入れていこう。

今回もできるぞ!

前作でできた小テクニックが今回も使用可能。実戦で十分使えるレベルなので覚えておこう。

まず1つ目は長距離バックステップ。バックステップ中に外式・百合折りを出すとバックステップの距離が大幅に長くなるのだ。相手と間合いを離したいときに使っていこう。

2つ目はガード不能闇払い。相手の起きあがりに早めに百八式・闇払いを重ねておき、相手に当たる前に屑風を空振りで出すと、相手がガードできなくなり、無敵技やかわし移動をリバーサルで出されない限りは確実にヒットさせることができるのだ。百八式・闇払いが空中ヒットしたあとや、空中ふっとばし攻撃がヒットしたあとがオススメだ。



外式・百合折りからの連続技は安定してできるようにしておこう



長距離バックステップで一気に間合いを離していける

連続技1　外式・百合折り → 近距離立ちB → 外式・夢弾き(2段目) → 百弐拾七式・葵花or禁千弐百拾壱式・八稚女

キャラプロットが生きている

登場演出セレクション 後編

3回に渡ってお届けした登場演出セレクションもこれがラスト。
キャラクターの細かい設定が生かされた演出が、ゲームに対するアプローチの新たな形を見出すきっかけとなることを願っております。はい。

香緋 VS テリー、アンディ、ヒガシ、舞

迅速出前中華娘 '99



餓狼伝説チームに対してはやる気まんまんの香緋。4人と同じく、『リアルバウト餓狼伝説2』で闘ったマリーとキムにはいつも通りなのだが……。さては4人に食い逃げでもされた？

パオ VS 舞、レオナ、ウィップ、キング、マリー、香澄

おねえさんといっしょ



「いろいろ教えてくださいね」と、なんとも意味深なあいさつでバトル開始。しかし最大のポイントは、ユリと香緋にはいつも通りなところかもしれない。う～んこりゃりゃ、なかなか面食いな子……おっと失言。

香澄 VS リョウ、ロバート、タクマ、ユリ

父の遺志もとい意志



父・竜白の遺志もとい意志（←しつこい）を継いで極限流に挑む香澄の勇姿。個人的には『餓狼伝説スペシャル』のリョウステージにさりげなく出演していたのがマイベスト竜白です、と全然関係ないコメントにて候。

レオナ VS ウィップ

Cool Beauties



靴ヒモを締めなおすレオナと、さして気にもとめていない様子のウィップ。お互いに無関心を装っているようにも見えるのは気のせいだろうか。2人の過去には何かある？

K′ VS 京

越える者



無言のまま炎をくゆらせ対峙する2人の間には、さまざまな思いが交錯していることだろう。ストーリーの根幹にからむ、重要な意味合いを感じさせる演出だ。

京 VS 庵

巡る永劫の宿意



陰と陽、2つの炎は今年も消えることはない。新章を迎えたストーリーに、2人の対決はどのような展開をもたらすのだろうか？　興味は尽きない。

設定原画集 K.O.F. of Arts

The King of Fighters '99 Design Works

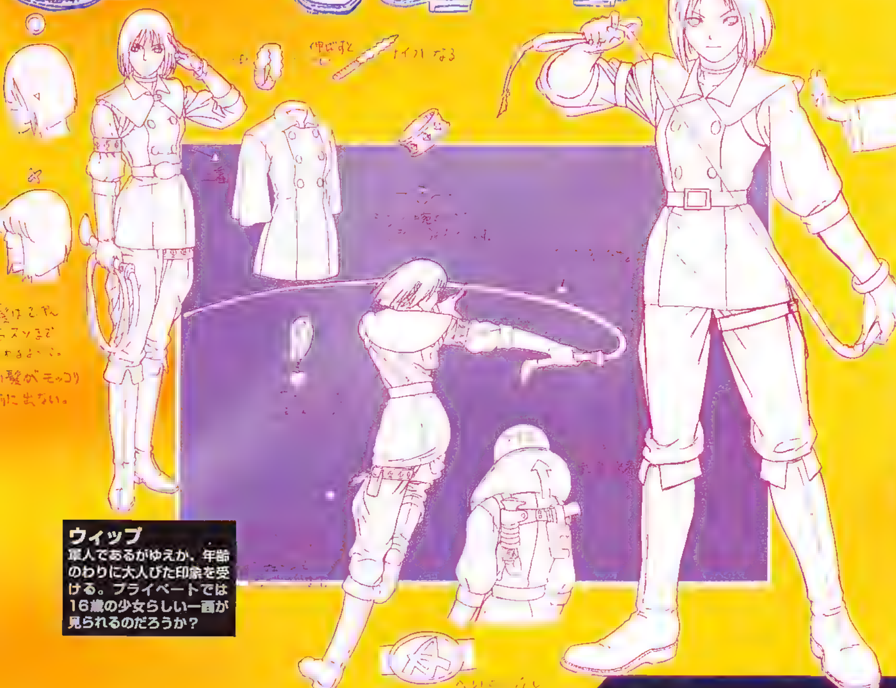
長きに渡るオロチ編が幕を降ろし、ついに新たなストーリー展開を迎えるK.O.F.'99。待望の新キャラクター、そしてスタイルを一新した旧キャラクターの設定原画をここに公開！



K´（ケイ・ダッシュ）
そのスマートな体躯が、謎めいたプロットと相まって主人公としての存在感を醸し出しているようだ。炎とクールという相反するイメージが見事に同居している。



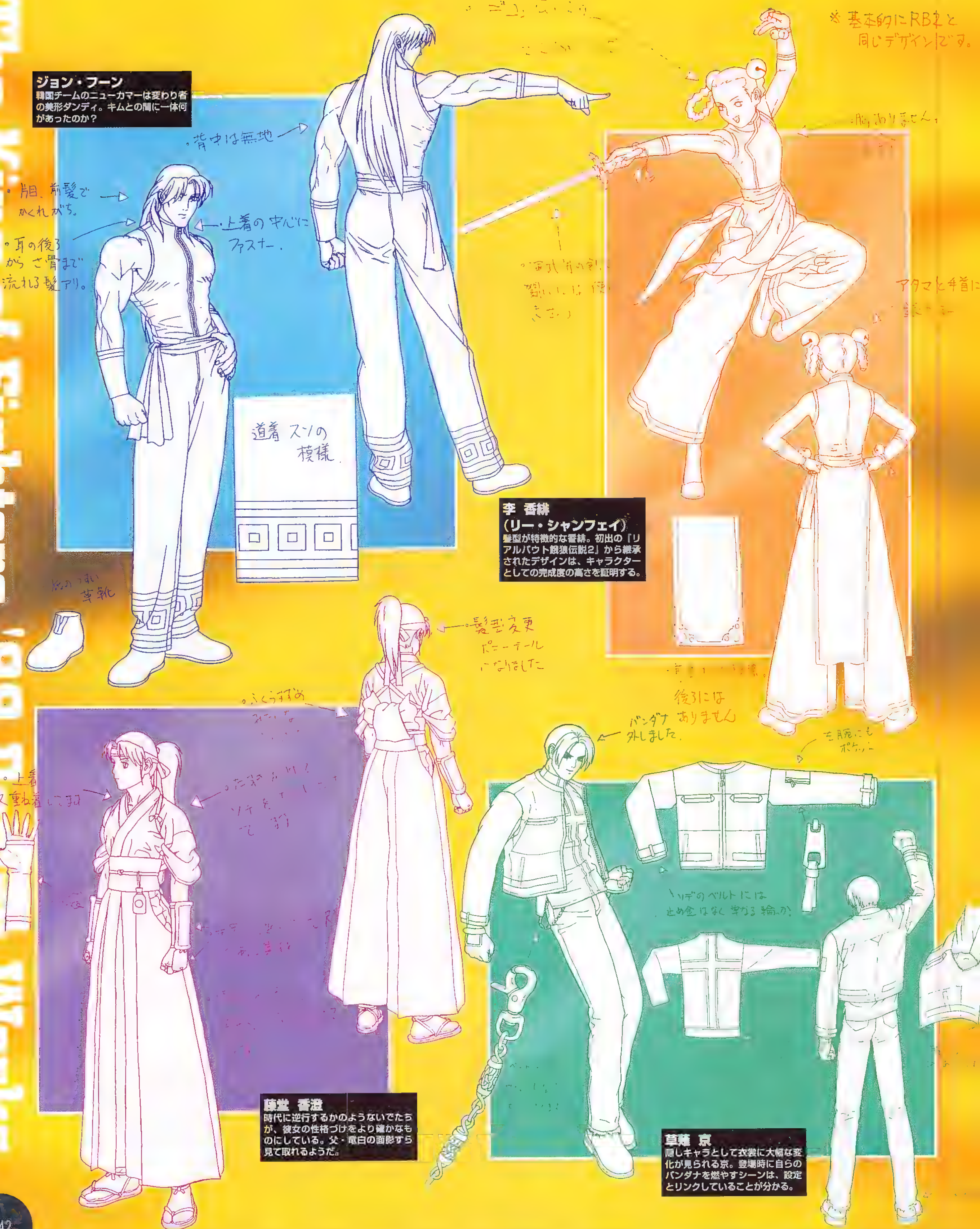
マキシマ
巨漢ではあるが鈍重な感じはしない。やはりモミアゲがポイントらしい。



ウィップ
軍人であるがゆえか、年齢のわりに大人びた印象を受ける。プライベートでは16歳の少女らしい一面が見られるのだろうか？



包（パオ）
月並みだが、その容姿はやはり女の子のよう。本人はどう意識しているのだろう。

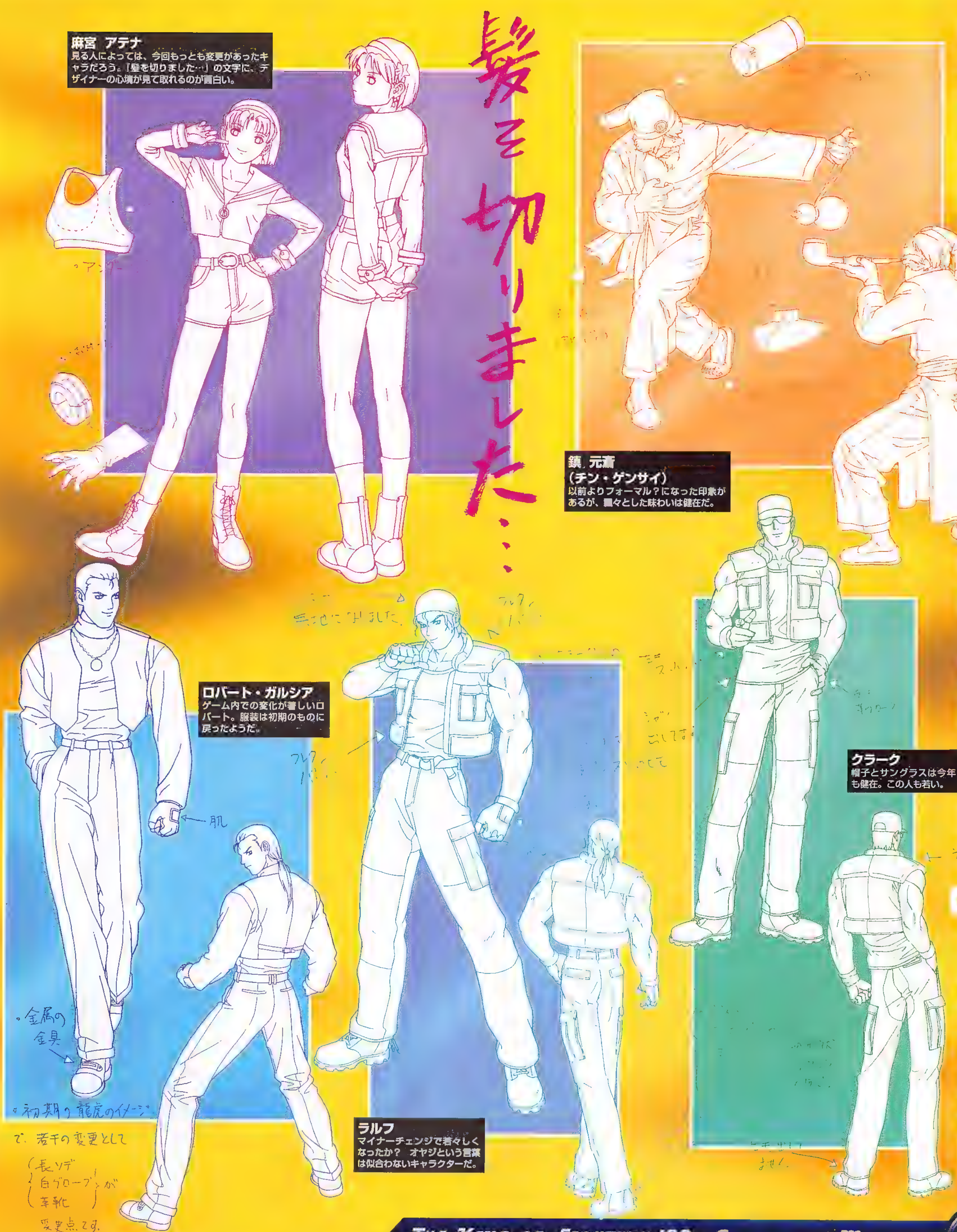


ジョン・フーン
韓国チームのニューカマーは変わり者の美形ダンディ。キムとの間に一体何があったのか？

李 香緋 (リー・シャンフェイ)
髪型が特徴的な香緋。初出の『リアルバウト餓狼伝説2』から継承されたデザインは、キャラクターとしての完成度の高さを証明する。

藤堂 香澄
時代に逆行するかのようないでたちが、彼女の性格づけをより確かなものにしている。父・竜白の面影すら見て取れるようだ。

草薙 京
隠しキャラとして衣装に大幅な変化が見られる京。登場時に自らのバンダナを燃やすシーンは、設定とリンクしていることが分かる。



麻宮 アテナ
見る人によっては、今回もっとも変更があったキャラだろう。『髪を切りました…』の文字に、デザイナーの心境が見て取れるのが面白い。

鎮 元斎
（チン・ゲンサイ）
以前よりフォーマル？になった印象があるが、飄々とした味わいは健在だ。

ロバート・ガルシア
ゲーム内での変化が著しいロバート。服装は初期のものに戻ったようだ。

ラルフ
マイナーチェンジで若々しくなったか？ オヤジという言葉は似合わないキャラクターだ。

クラーク
帽子とサングラスは今年も健在。この人も若い。



From Writers

Writer
石井 ぜんじ　キム・カッファン、チョイ・ボンゲ

久しぶりに本格的に『K.O.F.』をやることになりました。プレッシャーきついけど、いろいろなシステムが加わった割には、すぐ入っていけるのがいいですね。

Writer
FRS-N,O　二階堂 紅丸、アンディ・ボガード　タクマ・サカザキ

今年はゲームのほうが大きく様変わりしたにも関わらず、またアンディ、紅丸、タクマです。っていうか、愛着あるので飽きないよ。「旧キャラ万歳!!!!」

Writer
KAL　K´、レオナ、ラルフ、クラーク

ただでさえ類のない地獄スケジュールだったところに、深刻なプライベートの問題が重なり、本気で気が狂いかけた。自分にとってはそれが恐怖の大王だった。

Writer
MOMO　マキシマ、麻宮 アテナ、椎 拳崇　ブルー・マリー

自分のキャラセンスからいって、今回はウィップさんメインに……と思っていたが、なぜかマキシマさん。やっぱ、ブライアン系のキャラ好きなのかな？

Writer
KFC-燃え太郎ぴぐ　矢吹 真吾、ジョー・ヒガシ、鎮 元斎　キング、草薙 京1、草薙 京2、草薙 京

チームエディット制になって以来、念願の「京サマ3人チーム」がついに実現。「大丈夫か!?」とか言われつつも、シアワセな時間を過ごす毎日です。

Writer
珈琲ふりーく　不知火 舞、ユリ・サカザキ、ウィップ　包、藤堂 香澄、李 香緋、ストライカー

想像以上に綿密に技が作られている。バンバンに詰め込まれていて非常に面白い！　が攻略は大混乱状態。ボクはまだスタート地点にも立てていない気がする。

Writer
はまー　テリー・ボガード、基本操作、カウンターモード&アーマーモード、かわし移動

『K.O.F.』シリーズを遊ぶ人というのは、ホントに1年間遊びとおしてしまうので、この程度の「変化」だと簡単に軌道修正できるらしい。とりあえず勝てん……。

Writer
CHU　リョウ・サカザキ、ロバート・ガルシア　チャン・コーハン、ジョン・フーン、八神 庵

夏なのに寒いです。いろんな意味で寒いです。とりあえず仕事が終わったので、これから暖かくなれればいいな～なんて。ダメだねこりゃ。んじゃサヨウナラ。

読者プレゼント

➡SNK提供
THE KING OF FIGHTERS'99 ポスター…4名様

⬇ゲーメスト提供
ネオジオポケット…5名様



※当選は発送をもってかえさせていただきます。

切り取り線

郵便はがき

恐れ入りますが
50円切手を
お貼りください

101-8935

東京都千代田区神田神保町1-26

株式会社 新声社

GAMEST MOOK Vol.195

THE KING OF FIGHTERS '99
GRAPHICAL MANUAL 係

（ふりがな） お名前	年齢（　　）歳 男・女
□□□-□□□□　都道府県　市郡　区	
☎　（　　）	
1.小学（　）年　2.中学（　）年 3.高校（　）年　4.大学（　）年 5.社会人　6.その他（　）	
ご希望のプレゼントを選んでください	□ポスター　□ネオジオポケット

※当選の発表は発送をもってかえさせていただきます

THE KING OF FIGHTERS '99 — GRAPHICAL MANUAL —

お買いあげいただきまして,誠にありがとうございます。アンケートにご協力お願い致します。

この本をお買いあげになった理由を教えてください。

この本の価格についての感想を, 以下のものから選んでください。

●高い　●ちょうどいい　●お買い得!!

※高いと答えた方は, どれくらいの値段だと買いやすいですか? ＿＿＿＿＿＿円

この本の感想を, 自由に記入してください。

※面白かった・つまらなかったコーナー名をそれぞれ記入してください。

●面白かったコーナー：

●つまらなかったコーナー：

『K.O.F.'99』で一番好きなキャラクター名を記入してください。

今後, ムックで取りあげてほしいアーケードゲーム名を記入してください。

その他, ご意見・ご要望があれば記入してください。

ご協力ありがとうございました。

切り取り線

From Editors

SNK's Pubrlicity Man
梅本 剛志
新主人公のK´いかがですか？　僕なんか、「おおっ。こう来たか！　普通っぽくなくてカッコイイ！」と感心したもんです。みんな応援してね！

Editor
杉田 哲朗
恒例夏の宴、今年の『K.O.F.』はいつになく革命的な内容をひっさげてきた。我々もまた、改革のときを迎えた。明日昇る日はどちらの方角からだろうか。

Editor
高安 聡
毎年、森気楼先生の描くキャラクターイラストを楽しみにしていますが、今年は特に女性キャラのくちびるがセクシー♡　マキシマもお気に入りです。

Editor
荒川 保
新シリーズに新キャラクターと、お祭り騒ぎ感が戻ってきましたね。来年はボンボネラwithサンダーアーマーズ出場希望。できればBGM付きで。古いね俺も。

Editor
鈴木 宏昌
世界観・ゲームシステムともに大幅な変化が見られた本作。より良い作品を作り出すためには、時には変革が必要だというSNKさんの姿勢の現れだろうか？

Editor
河野 淳一
今年も皆の期待を裏切らない出来の『K.O.F.』だが、大型キャラがことごとく消えているのはどうにも解せん。チーム組めないじゃん。でもマキシマ笑えるからいっか。



ゲーメストムックVol.195
雑誌 63382-96
第6巻第21号通巻195号
平成11年9月26日　初版第1刷発行

発行人
加藤 博

編集人
高橋 己代子

編　集
杉田 哲朗　高安 聡　荒川 保

編集アシスタント
鈴木 宏昌　河野 淳一

編集協力
丸山 喜大

デザイン
有限会社 シンクスネオ

ライター
石井 ぜんじ、FRS-N,O、KAL、MOMO、ぴぐ
珈琲ふりーく、はまー、CHU

Special Thanks
梅本 剛志

監　修
株式会社　SNK

印　刷
大日本印刷株式会社



GAMEST MOOK Vol.195
グラフィカルマニュアル
第6巻 第21号 通巻195号
発行/株式会社 新声社 〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26
TEL.03-3293-9321
定価:本体980円+税

9784881996256

1929476009807

ISBN4-88199-625-8
C9476 ¥980E

雑誌63382-96